

Volume 3 - 1991

Edition 6

SUPER MARIO BROS. 3

Une méga revue et un poster détachable!

A BOY AND HIS BLOB

Carte et conseils fabuleux!

LES SIMPSONS

Les meilleurs voeux de Bart

GAME BOY

Pour Noël, la puissance au creux de votre main



SUPER MARIO BROS. 3™

The biggest, most exciting MARIO BROS.® adventure yet!

Nintendo

Official Nintendo Seal of Quality

JOYEUX NOËL AVEC NINTENDO!

Club Nintendo®

Vous trouverez ci-dessous la liste des jeux actuellement disponibles sur votre console NINTENDO



BP 14
95311 Cergy Pontoise Cédex
France

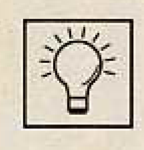
SOS: (16-1) 34.64.77.55

Je vous rappelle que le Club Nintendo est ouvert à tous ceux qui possèdent une console NES ou un Game Boy. Pour l'instant l'inscription est gratuite et pour recevoir ce magazine il vous suffit de remplir le carton d'adhésion qui se trouve dans l'emballage de tous nos produits et de le retourner au Club Nintendo, BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex. Rejoignez nous vite si ce n'est déjà fait!



Série Action

- The Adventures of Bayou Billy
- Airwolf
- Bad Dudes
- Boulder Dash
- Burai Fighter
- Captain Skyhawk
- Castlevania™
- Double Dragon
- Double Dragon II
- Gradius™
- Gremlins 2
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Isolated Warrior
- Kabuki - QuantumFighter
- Kung Fu™
- Life Force
- **Low G Man**
- Probotector
- **Power Blade**
- Rescue
- Robocop™
- **Rollergames**
- Rush 'N Attack™
- Section Z
- Silent Service
- Skate or Die
- **Ski or Die**
- Snake Rattle N' Roll
- Solar Jetman
- Spy vs Spy
- Stealth ATF
- **Top Gun - The Second Mission**
- Trojan



Série Stratégie

- Dr. Mario
- **Kickle Cubicle**
- Tetris



Série Pistolet

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

Série Sport

- Blades of Steel™
- Days of Thunder
- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Goal
- Golf
- Ice Hockey
- Jack Nicklaus - Championship Golf
- Nintendo World Cup
- Punch-Out!!™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Super Off Road
- Super Spike V'Ball
- Tennis
- Track & Field II
- Turbo Racing
- World Wrestling™
- Wrestlemania
- **WWF WrestleMania**



Série Aventure

- Batman
- Battle of Olympus
- Bionic Commando™
- A Boy and His Blob
- Chevalier du Zodiaque
- Faxanadu™
- Fester's Quest
- Duck Tales™
- Dragon Ball
- Goonies II™
- IronSword
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Mega Man 2™
- Metroid™
- Rad Gravity
- RoboWarrior
- Rygar™
- Shadowgate
- Shadow Warrior
- Simon's Quest
- **The Simpsons**
- Solstice
- Super Mario Bros. ™
- Super MarioBros.2™
- **Super Mario Bros 3**
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Wizards & Warriors
- Wrath of the BlackManta
- Zelda II - The Adventure of Link





Série Classique Arcade

- Bubble Bobble™
- Donkey Kong Classic™
- Galaga
- Gauntlet II
- Paperboy™
- Pinbot™
- Popeye™
- Xevious

Série Programmable

- Excitebike™

A Venir

Blue Shadow
Dragon"s Lair
Maniac Mansion
Mission Impossible
North & South
Rescue Rangers
Star Wars
Swords & Serpents





Game Boy

- Alleyway™
- The Amazing Spiderman
- Balloon Kid™
- Batman
- **Boulder Dash**
- **Boxxle**
- Bugs Bunny
- Burai Fighter Deluxe
- **Castlevania**
- Chase HQ
- The Chessmaster
- Double Dragon
- Dr. Mario
- Duck Tales™
- **Dynablaster**
- F-1 Race
- Gargoyles Quest
- **Gremlins 2**
- Golf
- Hyper Lode Runner
- King of the Zoo
- Kwirk™
- **Kung Fu Master**
- Motocross Maniacs
- Nintendo World Cup
- **Paperboy**
- Pinball - Revenge of the Gator
- **Princess Blobette**
- Qix™
- R-Type
- Radar Mission
- Robocop
- Side Pocket
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- **Super RC Pro-Am**
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tennis™
- Wizards & Warriors™

A Venir

Bubble Ghost
Fortified Zones
Ghostbusters 2
Mercenary Force
Navy Seals
Nemisis
Othello
The Simpsons
Skate or Die
Sneaky Snakes

Lettre de Super Mario

J'ai de bonnes nouvelles pour vous! Pour célébrer Noël et le lancement de mes nouveaux exploits, le magazine contient une magnifique affiche en couleur de **"Super Mario Bros 3"**. Nous sommes tous là, Luigi, moi-même, et même quelques-uns des méchants! Et ce n'est pas tout, le verso du poster représente une carte magnifique de l'un de nos jeux favoris **"A Boy and His Blob"**! Je soupçonne que c'est le premier cadeau de Noël que vous aurez eu cette année!

Avez-vous vu la quantité de nouveaux titres que Nintendo sort cette année? En tête de liste, nous trouvons le spectaculaire **"Super Mario Bros 3"** que j'ai le plaisir d'animer, moi-même, en personne... Ce magazine lui consacre un article de quatre pages! Mais vous trouverez également des tuyaux sur la famille Simpsons, une présentation exhaustive de **"WWF" -Wrestlemania Challenge** - et une critique rapide du dernier succès de Konami, **"Roller games"**. Et c'est pas tout, nous avons aussi des articles sur **"Top Gun - the Second Mission"**, **"PowerBlade"**, **"Kickle Cubicle"**, **"Low G Man"** et **"Ski or Die"**! Ce n'est pas difficile de choisir vos cadeaux de Noël dans tous ces titres!

Les succès continuent à affluer également sur le Game Boy™. Une superbe version de **"Gremlins 2"** vient d'arriver; nous y consacrons un grand article dans cette édition. Ne manquez pas non plus de vous renseigner sur **"The Castlevania Adventure"**, **"Paperboy"**, **"Boxxle"**, **"Kung Fu Master"** et **"Dynablaster"**; ce sont tous de vrais régals, dignes de Noël!

Pensez-vous que vous pouvez encore supporter d'autres bonnes nouvelles? Je l'espère, car nous avons produit des jeux tout simplement extraordinaires, sans oublier la version jeu-vidéo du célébrissime film de science fiction **"Star Wars"** (un grand classique)! Vous y retrouverez, brillamment recréés, les principaux personnages et l'atmosphère prenante du film! Notre rubrique Coup d'oeil furtif vous en dit plus long sur cette super-production et sur toute une série de nouveautés à venir.

Nous ne vous reverrons qu'après les festivités. Aussi, toute l'équipe du Club Nintendo, Luigi, l'Editeur et naturellement votre serviteur, vous souhaitons un Joyeux Noël et une Nouvelle Année délirante!

Sommaire

Revue des Titres

POWER BLADE	4
TOP GUN - THE SECOND MISSION	5
LOW G MAN	6
KICKLE CUBICLE	7
WWF - WRESTLEMANIA CHALLENGE	8
THE SIMPSONS-BART VS THE SPACE MUTANTS	10
ROLLERGAMES	12
SKI OR DIE	14
SUPER MARIO BROS. 3	15

Game Boy

GREMLINS 2	20
THE CASTLEVANIA ADVENTURE	21
PAPERBOY	21
KUNG FU MASTER, BOXXLE,DYNABLASTER	22
COUP D'OEIL FURTIF	23

Trucs & Astuces

TRUCS ET ASTUCES	24
TRUCS DE NOS LECTEURS	26

Le Coin des Joueurs

PROFIL D'UN JOUEUR	19
TOP TEN	27
BOITE AUX LETTRES	30

Coup d'Oeil Furtif

COUP D'OEIL FURTIF	28

Un Super poster pour Noël

Président: Super Mario. Editeur: Mark Smith. Photographies: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Imprimerie: Catalyst Publishing, Angleterre. Bureau d'édition France: Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex, Tél:16 (1) 34 64 77 55. Minitel: 3615 code Nintendo. Bureau d'édition Club Nintendo: Belgique Trade Mart BP 271,1020 Bruxelles, Tél: 02/478.92.08

POWER BLADE™

...Nova, présentez-vous immédiatement au quartier général. L'alerte rouge est déclenchée. Des envahisseurs ont infiltré le méga-ordinateur de contrôle de la Nouvelle Terre, celui qui assure à la planète une existence de tout repos. Ils essaient de détruire le programme central pour devenir maîtres de la Nouvelle Terre. Tout le monde à son poste... L'alerte rouge est déclenchée.

TENSION INTERNATIONALE SUR LA NOUVELLE TERRE



Nous sommes en 2191 et l'existence paisible de la Nouvelle Terre a été bouleversée en quelques secondes. Le principal ordinateur de contrôle a été envahi par les mutants qui viennent ainsi de prendre possession de la planète.

Le gouvernement de la Nouvelle Terre, acculé au pire par ces événements dramatiques, estime que la force est le seul remède. Nova, nom de code Power Blade, est immédiatement convoqué. Sa mission: pénétrer au coeur de l'ordinateur central et éliminer les envahisseurs.

Power Blade, rompu aux techniques de commando et spécialiste en informatique, remplit toutes les conditions nécessaires pour reprendre le contrôle de l'ordinateur.

ECLATEZ-VOUS AVEC POWER BLADE!

Dans le rôle de Nova (Agent Power Blade) vous devez vous frayer un chemin à travers chaque niveau. Utilisez votre arme pour disperser les envahisseurs que vous trouverez sur votre chemin. Première étape: vous devez rencontrer votre contact. Il vous remettra un laissez-passer vous donnant accès à la pièce confidentielle qui termine chaque niveau.

Tout au long de chacun des niveaux, vous trouverez des combinaisons et des réserves d'énergie. Les combinaisons vous assurent une certaine protection mais vous disposez surtout du fameux et très destructif "Power Blade". Vous pourrez également vous procurer des armes supplémentaires (grenades et multi-boomerangs) ainsi que des hamburgers vitaminés.

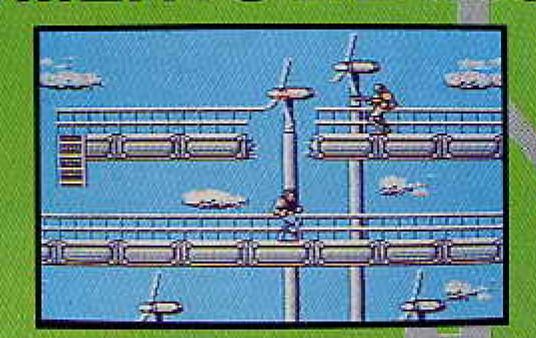
Le laissez-passer vous donne accès à la Base de données. Attention, là vous attend le Gardien du secteur. Lorsque vous l'aurez abattu, vous aurez désarmé ce secteur, et gagné une bande magnétique. Il vous en faut six avant de pouvoir entrer dans le centre de commande!

"Power Blade" n'est pas un jeu de tout repos. Il est truffé de sections passionnantes, certaines demandant un haut niveau de réflexion. Nous avons réuni pour vous quelques conseils... ils vous aideront à vous lancer dans l'aventure!

DOCUMENTS DE MISSION



SECTEUR 1: Centre militaire
Agent de contact: John Gordon
Gardien du secteur: Silver Knight
Procédure: Evitez le tir du gardien. Passez sous lui lorsqu'il attaque. Utilisez vos boomerangs.



SECTEUR 2: Usine électrique
Agent de contact: Robert Wiliams
Gardien du secteur: Dragon wheel
Procédure: Lorsque le dragon se transforme, courez de l'autre côté de la pièce, évitez son tir et contre-attaquez.



SECTEUR 3: Centre de recherche biologique
Agent de contact: David Straker
Gardien du secteur: The Hive (la ruche)
Procédure: Tenez-vous sous la ruche et détruisez les abeilles lorsqu'elles sortent. Lancez vos boomerangs par l'ouverture pour les empêcher de sortir.



SECTEUR 4: Chantier à silos
Agent de contact: Lynda Baker
Gardien du secteur: Lightning Knight
Procédure: Trouvez un point à l'abri à gauche du centre et abattez le gardien lorsqu'il traverse l'écran..



SECTEUR 5: Chantier naval
Agent de contact: Martin Douglas
Gardien du secteur: Le grand magicien
Procédure: Soyez rapide, évitez les projectils du Magicien. Il n'est vulnérable que lorsqu'il fait cuire sa potion magique.



SECTEUR 6: La Ville
Agent de contact: Daniel Leeds
Gardien du secteur: Skelebot
Procédure: Evitez le gardien lorsqu'il marche dans la pièce, utilisez les blocs pour gagner de la hauteur et lancez les boomerangs sur ses épaules.



A vous de garder vos galons si durement gagnés!!

A vous Top Gun! Une fois de plus, le monde est au bord de la catastrophe. C'est à vous et à votre F-14 d'empêcher l'anéantissement de l'humanité toute entière!

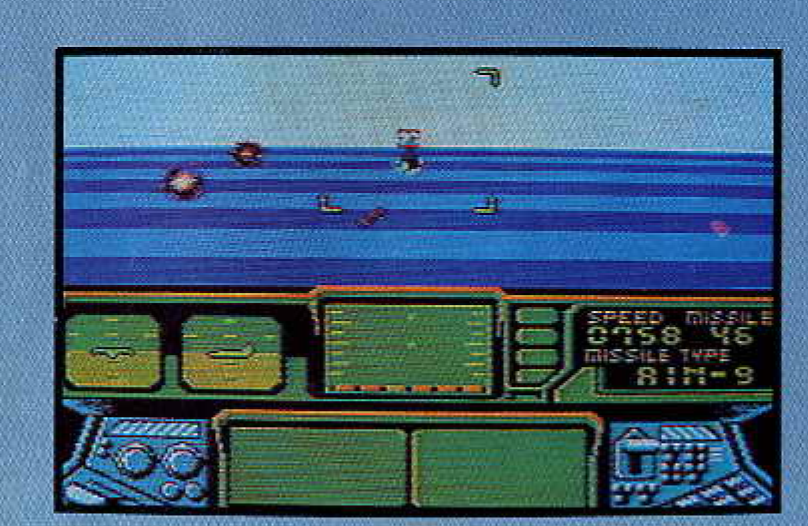
A bord d'un F-14

Comme dans le "Top Gun" original, votre avion de combat peut transporter une certaine quantité de missiles. A vous de choisir: plus les missiles sont puissants, moins vous pouvez en prendre avec vous. Le choix est difficile et une erreur de jugement peut vous coûter très cher!

Deux nouvelles accrobaties spectaculaires, tonneaux et loopings, peuvent vous aider à vous sortir de situations périlleuses. Maîtrisez ces deux figures et vous serez capable d'éviter les bombardiers ennemis les plus tenaces! Gardez un oeil sur votre radar, pour le cas où vous seriez attaqué par derrière. Bien sûr, vous pouvez également détecter les avions ennemis se trouvant à proximité immédiate.

Mission un

La première étape de votre mission consiste à trouver et à détruire le nouveau bombardier hyper sophistiqué, récemment mis en service par l'ennemi. Ce prototype transporte des missiles de croisière, et sa force de frappe est littéralement incroyable. Vous devez également détruire TOUS les sous-marins nucléaires que vous trouvez, cela diminuera sérieusement la puissance de feu ennemi.



Mission deux

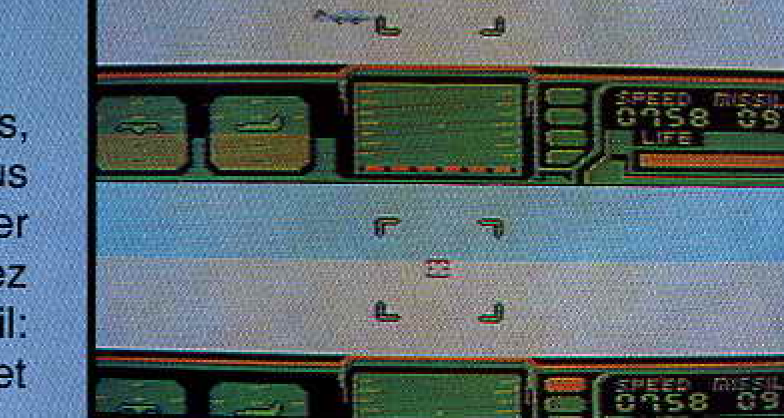
Dans cette deuxième étape vous devez localiser et éliminer l'hélicoptère "Hind Alpha", le fleuron de l'aviation adverse. Attention: vous devrez survoler la forêt, qui regorge de tanks ennemis armés de dangereux missiles sol-air.

Mission trois

Le mauvais temps arrive et la pression ennemie est à son apogée. Vous devrez braver la tempête et les éclairs, tout en évitant les rayons laser des satellites adverses. Préparez-vous pour la bataille finale, en vol, avec les navettes ennemies de type 'Stars Wars'!

Mission quatre

De retour au QG pour le thé.



Des batailles sur deux écrans

Pour faire monter votre taux d'adrénaline et vous décongeler vos méninges, essayez donc la seconde partie de "Top Gun - The Second Mission". Que vous vous mesureriez à un ami ou à votre NES, votre seul souci est de chasser votre adversaire du ciel! Ah, si seulement ces satanés engins restaient assez longtemps pour vous permettre de leur décocher un missile! Un bon conseil: jouez avec quelqu'un de même force que vous, le combat sera plus long et plus intéressant!

Astuces pour Top Gun

Vous n'avez pas toujours assez de temps pour éviter les missiles qui arrivent... Gardez votre sang-froid et tirez dessus.

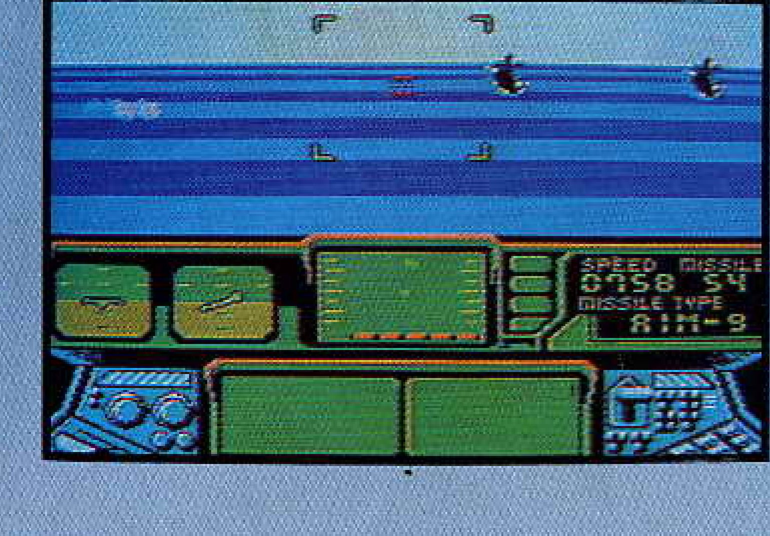
Gardez vos missiles pour les ennemis les plus dangereux.

Ne faites pas de prisonniers; si les bombardiers ennemis volent au dessus de vous, pivotez et faites-les exploser!

Connaissez à fond votre cockpit-chaque instrument peut s'avérer indispensable à un moment ou à un autre de votre mission.

Lorsque vous combattez en corps à corps, écartez-vous sur la gauche aussitôt que le signal d'alarme se termine.

Pour vous débarrasser de Black Jack dans la première mission, dirigez les missiles sur ses moteurs, mais prenez garde à son tir en retour!



Low G Man

Formation élémentaire

Offre d'emploi

RECHERCHE: héros inter-sidéral pour départ immédiat afin de remettre en place le programme de colonisation galactique qui a été saboté.

Aucune expérience nécessaire, mais une bonne connaissance et une expérience des méthodes anti-gravité seraient un plus. Le candidat devra, de préférence, connaître le maniement des armes. S'il ne remplit pas cette condition, une formation complète sera fournie
Les longues heures d'attente sont compensées par l'opportunité de voyager à travers le cosmos.
(L'échelle de salaire du Conseil des mercenaires s'applique)

Présentez-vous via le réseau Tele-view auprès du:

Secrétaire en chef
Programme de colonisation galactique
Conseil mondial

Hé, vous avez obtenu le poste et quoique la paye ne soit pas très élevée, toute une quantité de travail vous attend.

Low G Man est un guerrier au vrai sens du mot et rien n'est susceptible de stopper sa progression.

Lorsqu'il commence, Low G Man est armé d'un pistolet déstabilisateur électro-magnétique (EMDP) et d'une lance mortelle capable de transpercer les meilleurs blindages. Vous pouvez refroidir vos ennemis en utilisant l'EMDP et ensuite les transpercer d'un coup de lance afin de les détruire complètement. Ramassez les objets laissés par vos ennemis. Vous pouvez ainsi améliorer vos armes et remplir votre paquetage Low-Gravity. Vous pouvez également prendre les armes de vos ennemis, leurs pilules énergétiques et même leurs vies.



Action à basse altitude...

A vous de gagner votre salaire et de prouver à vos patrons qu'ils ont fait le bon choix! Ce "thriller" de science-fiction comporte bon nombre de niveaux et vous fait visiter des cités futuristes, des déserts glacés et des cavernes obscures... pullant de créatures indésirables... volant haut, tirant bas, plongeant, montant sournoisement. Ouah, ces monstres font preuve d'innovation en matière d'attaque!

Avec des mondes plus complexes que des labyrinthes, vous pensiez qu'il n'était pas nécessaire d'affronter des chefs de fin de niveau? Et bien, pas de chance! Il y en a, et des coriaces croyez: un bulldozer balaçant une chaîne, des monstres des fonds des mers, et même une espèce d'horreur mécanique mutante qui occupe trois écrans. Vous gagnez juste le SMIC, mais la réussite n'est-elle pas enivrante?...

Avec "Low G Man", les inconditionnels des bornes d'arcade vont se régaler!

L'ascension

Certains de vos ennemis-robots pilotent des véhicules ingénieux dont vous pouvez vous emparer. Il vous suffit de sauter dedans!

WALKER - Le walker a une puissance de tir illimitée (mitrailleuse).

HOVER - Le Hover vous assure une parfaite mobilité à travers l'espace. Il permet de larguer une pluie de bombes sur tous ceux qui se trouvent en dessous de vous.



SPIDER - Le Spider est une arme en soi, il suffit qu'il touche vos ennemis pour que ceux-ci tombent raides. C'est plutôt cruel, mais hyper efficace.

Kickle Cubicle

La tempête

Autrefois, le Royaume Fantastique était un endroit agréable pour se mettre au vert, mais un Sorcier diabolique l'a transporté aux antipodes si bien que ce joli pays est complètement gelé! Seul Kickle Cubicle a survécu à cette glaciale incantation... et le voici qui s'apprête, le corps engoncé dans une vieille veste esquimau, imperméable aux vents glacés, et les oreilles recouvertes d'un gros bonnet, à partir en mission pour dégeler son pays natal.

Dégel du royaume Fantastique









Quatre pays forment le Royaume Fantastique, et chacun d'eux comprend de nombreux écrans énigmatiques. Pour passer à l'écran suivant, il suffit à Kickle de collecter tous les Sacs de Rêve. Cela serait relativement facile si les ennemis, les îles, les pièges et autres obstacles sans fin ne se mettaient pas en travers des projets de notre héros au visage rondelet!

Sur presque tous les écrans se trouvent des méchants au coeur froid; Kickle peut d'ailleurs transformer certains d'entre eux en cube de glace pour s'en servir comme ponts, alors qu'il doit soigneusement en éviter d'autres. Lancez un cube de glace (le résultat du gel d'un ennemi) sur d'autres ennemis pour vider l'écran, mais attention, le monstre peut toujours en produire un peu plus. Certains ennemis, comme Max, aideront Kickle, en lançant par exemple des blocs de glaces pour lui, aussi veillez aux tirs mal orientés!

A la fin de chaque pays, Kickle se mesurera au gardien plus fort que la vie. Le secret de la réussite est simple il suffit de toujours renvoyer ce qui lui est lancé (mais, c'est plus facile à dire qu'à faire).

Les quatre pays du Royaume Fantastique



Garden Land (pays du jardin): Les énigmes sont assez simples avec pour seule "menace" les Noggles qui se déplacent très lentement et sont congelables.

Fruit Land (pays des fruits): Les fils de fer barbelé et les ressorts infestent ce Pays... surveillez vos arrières.



Cake Land (pays des gâteaux): Les marteaux et la présence de toute une armée de sbires fous et méchants font que ce pays n'est pas de la tarte!

Toy Land (pays des jouets): Kickle a passé l'âge de s'amuser. Il est temps de devenir sérieux, et de venir à bout du dernier groupe d'obstacles du Sorcier diabolique.

Pour faire s'envoler les idées noires

Kickle a quelques trucs spéciaux en réserve dont il peut se servir pour combattre les agresseurs du Royaume.



2. Kickle peut aussi construire des colonnes de glace, (seulement sur certaines sections de l'écran) - Bonne idée pour se protéger des jets d'objets.



1. Grâce à son haleine glaciale, Kickle peut transformer ses adversaires en blocs de glace et les utiliser ensuite comme ponts pour traverser l'eau.



3. Kickle peut aussi, lorsqu'il a gelé son adversaire, s'en servir pour assommer les autres ennemis.

WWF® WRESTLEMANIA



Les hurlements de la foule en délire sont assourdissants lorsque vous entrez dans l'arène et vous frayez un chemin à travers cette masse humaine. Comme vous grimpez sur le ring en savourant les acclamations de la foule, votre adversaire vous regarde fixement comme un animal hypnotisé. Votre préparation a été intensive mais le monstre qui vous regarde de sa place n'a rien d'une fillette. C'est parti pour être un combat dur et âpre. Tous les coups sont permis. Etes-vous prêt ? Allez-y!!

Fiches signalétiques

WWF vous donne l'occasion de vous mesurer à tous les plus grands noms du catch international. Mais attention, tous vos adversaires sont animés de la même rage de vaincre. Tous n'ont qu'une idée en tête: gagner la Coupe finale. Le sport le plus spectaculaire des USA, celui qui résiste à toutes les modes, est, dès aujourd'hui, à votre portée dans cette version NES pleine d'action et de couleurs. Allez-vous relever le défi et accepter la bagarre? Le titre de Champion WWF est peut-être entre vos poings.



NOM: Ultimate Warrior
TAILLE: 1 mètre 90
POIDS: 124 kilos
BOTTE SECRÈTE: Warrior Wallop (la rossée du guerrier)

Warrior est un irascible! Il attaque sans réfléchir tous ceux qui arrivent. Il est fort, rapide et d'une extraordinaire agilité.



NOM: Brutus "The Barber" Beefcake
TAILLE: 1 m 94
POIDS: 123 kilos
BOTTE SECRÈTE: Sleeperhold (La prise du dormeur)

Brutus a une réputation désastreuse au sein de la Fédération car il est connu pour couper les cheveux de ses adversaires une fois qu'il a les rendus inconscients!

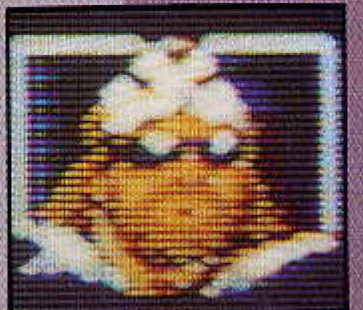


NOM: Hacksaw Jim Duggan
TAILLE: 1 mètre 94
POIDS: 127 kilos
BOTTE SECRÈTE: Trois points stance (posture des trois points)

Une détermination inébranlable alliée à une stratégie pure et dure ont permis à Hacksaw de triompher de la plupart des plus formidables athlètes du WWF. Ne jamais jeter l'éponge est la clé de sa réussite.

NOM: Ravishing Rick Rude
TAILLE: 1 mètre 92
POIDS: 113 kilos
BOTTE SECRÈTE: Rude Awakening (Le réveil de Rude)

Ravishing Rick est l'un des athlètes les plus beaux du WWF, son physique est proche de la perfection; il deviendra certainement l'une des grandes étoiles de l'avenir.



NOM: Macho King Randy Savage
TAILLE: 1 mètre 90
POIDS: 111 kilos
BOTTE SECRÈTE: Atomic Elbow (Coude atomique)

Il s'est lui-même proclamé roi de la folie et il est très populaire. Il est rude et dur, pour ne pas dire "sauvage".



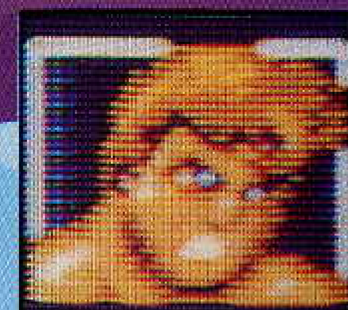
NOM: Big Boss Man
TAILLE: 1 mètre 96
POIDS: 161 kilos
BOTTE SECRÈTE: Boss Man Buster (le dresseur d'hommes)

Big Boss Man a l'âme d'un Justicier et punit quiconque ose empiéter sur la légalité. Il maintient l'ordre au sein du WWF avec une redoutable détermination.



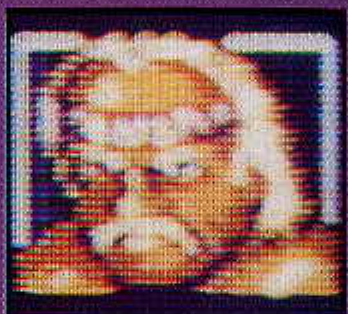
NOM: André le Géant
TAILLE: 2 mètres 25
POIDS: 235 kilos
BOTTE SECRÈTE: Choke and Headbutt (Etranglement et coup de tête)!

Que penser d'un homme de la taille d'André ? Sa masse imposante dit tout! Il suffit qu'il se lève de son banc pour que déjà son adversaire soit à genoux... Un conseil, ne lui serrez pas la main!



NAME: Vous
TAILLE: Assez grand
POIDS: Assez lourd
BOTTE SECRÈTE: Atomic kneedrop (Coup de genou atomique)

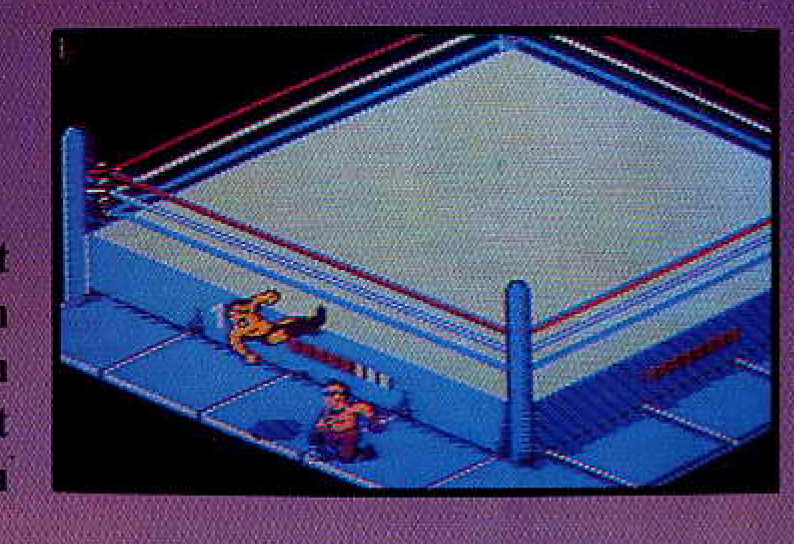
Le nouveau venu du WWF. Vous avez tout à prouver et rien à perdre. La peur vous est inconnue, vous êtes toujours prêt à vous relever, à secouer la poussière et à recommencer.



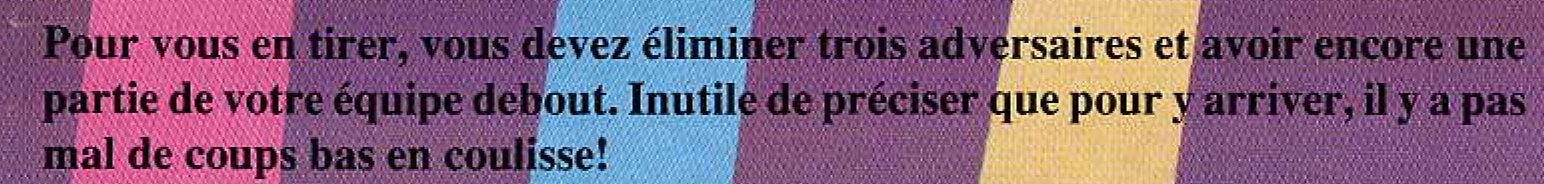
NOM: Hulk Hogan
TAILLE: 2 mètres 02
POIDS: 137 kilos
BOTTE SECRÈTE: Hulkster Splash (l'éclaboussure)

Hulk est le super héros du WWF. Ses fans, les Hulkamaniacs, sont toujours nombreux pour le voir gagner. Ils l'acclament avec frénésie chaque fois qu'il monte sur le ring.

Règles de Wrestlemania



Il y a un manque très net de règles dans Wrestlemania. Il n'y a pratiquement pas d'interdictions. La force et la puissance y ont libre cours! Pour gagner en simple ou en équipe, il suffit de faire tomber l'adversaire et de le plaquer au sol jusqu'à trois. Le seul problème ici est que, à moins que leur énergie soit particulièrement diminuée, ils sont enclins à vous expédier les premiers au royaume des songes....



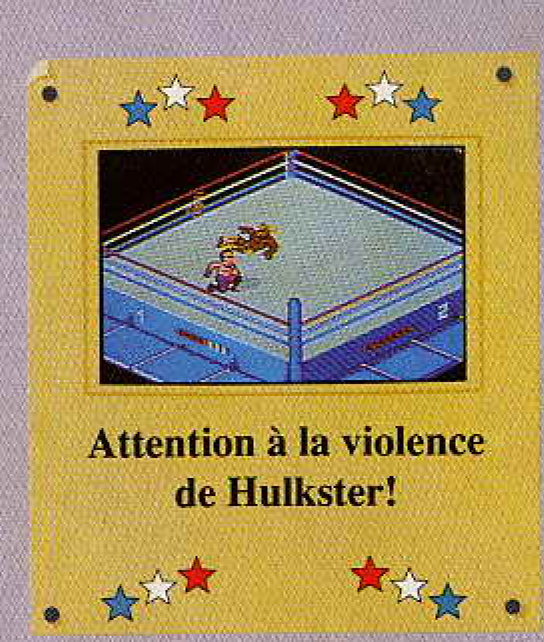
Pour vous en tirer, vous devez éliminer trois adversaires et avoir encore une partie de votre équipe debout. Inutile de préciser que pour y arriver, il y a pas mal de coups bas en coulisse!



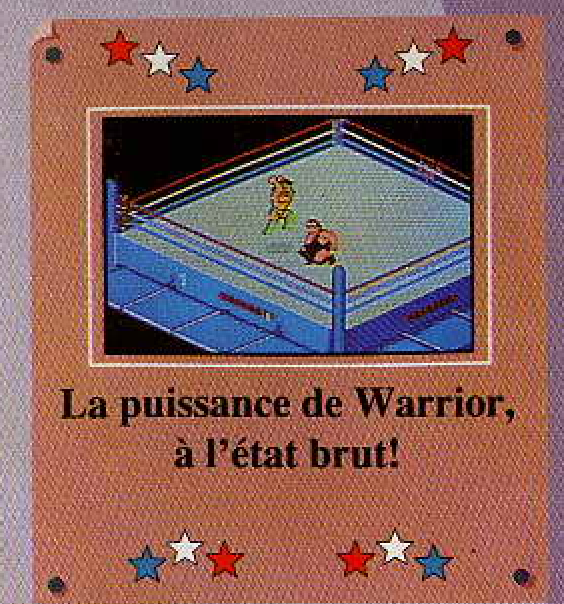
Vous pouvez jouer à deux (l'un contre l'autre, luttant dans la même équipe, ou ayant chacun votre équipe). Jamais jeu de catch n'aura été aussi intense de ce côté de l'Atlantique!

Comment survivre au défi de Wrestlemania

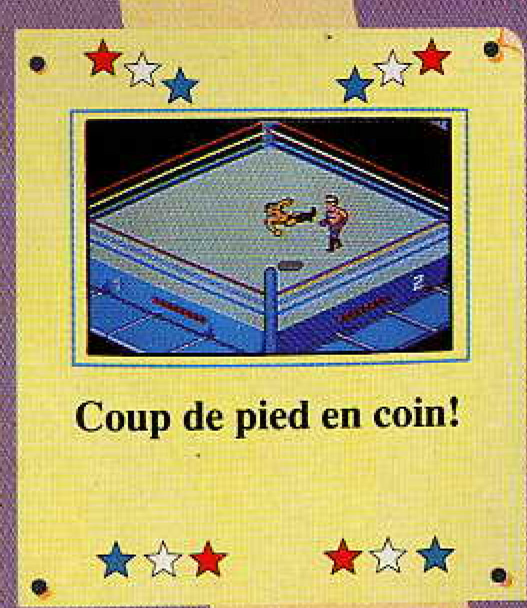
Mesdames et Messieurs, prenez place et accrochez-vous! Tous les plus grands noms du catch sont réunis pour vous! Laissez vos émotions aux vestiaires, ce soir vous avez devant vous les hommes les plus musclés... Tenez-vous prêts. Vous allez devoir vous battre dans des corps à corps étourdissants. Jamais, il n'y a eu autant d'intensité et de puissance dans un jeu vidéo - A NE SURTOUT PAS MANQUER!



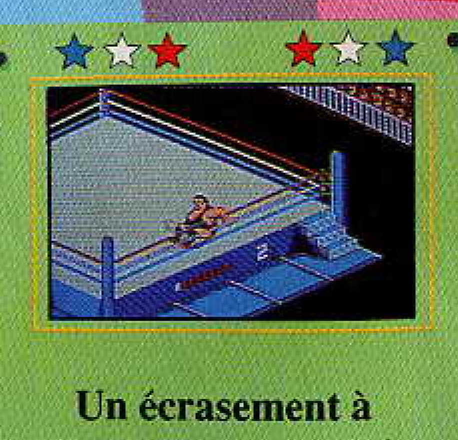
Attention à la violence de Hulkster!



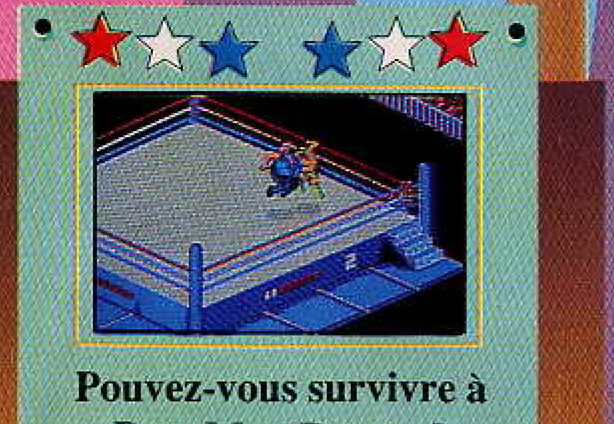
La puissance de Warrior, à l'état brut!



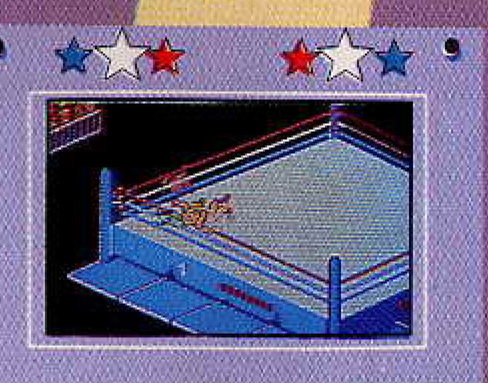
Coup de pied en coin!



Un écrasement à l'envers par André



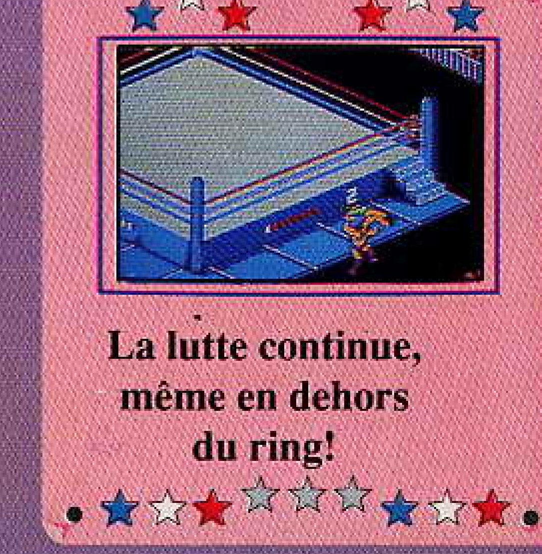
Pouvez-vous survivre à Boss Man Buster ?



Pratiquement tout le monde peut réaliser un suplex!



Un réveil brutal!



La lutte continue, même en dehors du ring!

The Simpsons Bart vs. the Space Mutants

Hello, les copains, je n'aime pas appeler au secours mais j'ai vraiment besoin d'aide. Vous pouvez vous en rendre compte par vous-même: des envahisseurs tout bouffis sont arrivés sur Springfield et ont pris possession de corps humains; ils sont bien décidés à s'en servir pour conquérir le monde; n'est-ce pas un plan diabolique ? Comme personne ne peut croire une chose pareille, c'est à vous et à moi de les arrêter, mon vieux!

Rencontre avec la famille

Les Simpsons sont assez bizarres, mais leurs intentions sont bonnes. Que ceux qui n'ont pas encore le plaisir de connaître cette famille loufoque prennent quelques instants, nous allons la leur présenter!

MARGE - La mère de Bart, femme au long passé d'abnégation qui s'use la santé pour garder la famille réunie. Elle aidera Bart contre le tyran dans la galerie marchande.

LISA - Soeur de Bart. Seule, cette petite, bien qu'astucieuse, ne ferait pas de mal à une mouche. Mais lorsqu'elle fait équipe avec son frère Bart, elle est capable de déjouer ce colosse de Sideshow Bob à la fin de Krustyland.

MAGGIE - Elle ne peut ni parler, ni marcher... cependant, ce bambin peut aider son Grand Frère à combattre Nelson, le tyran de Springfield.

HOMER - Tel père, tel fils ? Le Père de Bart se joindra à la croisade de son rejeton au musée et à l'usine d'électricité. Mais seulement contre des beignets!

GRANDPA SIMPSON - Un peu trop vieux pour se mêler directement de ces affaires. Grandpa Simpson donnera quelque argent de poche à Bart de la maison de retraite de Springfield.

Pour que les parents de Bart l'aident dans sa mission, vous devez épeler leur nom en retrouvant les preuves laissées par les envahisseurs en déroute, chaque preuve donne une lettre. Intéressant, non ?



Les poches de Bart...

Tout au long de son chemin, Bart peut collecter des objets qui l'aideront à déjouer les projets des envahisseurs. Utilisez les rayons X spéciaux pour détecter les ennemis sans les confondre avec l'homme de la rue. Les pièces de monnaie seront les bienvenues dans les magasins et à Krustyland. Il y a encore beaucoup d'autres éléments disponibles, mais nous manquons de place ici, aussi nous vous laissons deviner le reste par vous-même!





Folie, destruction et mutants!!



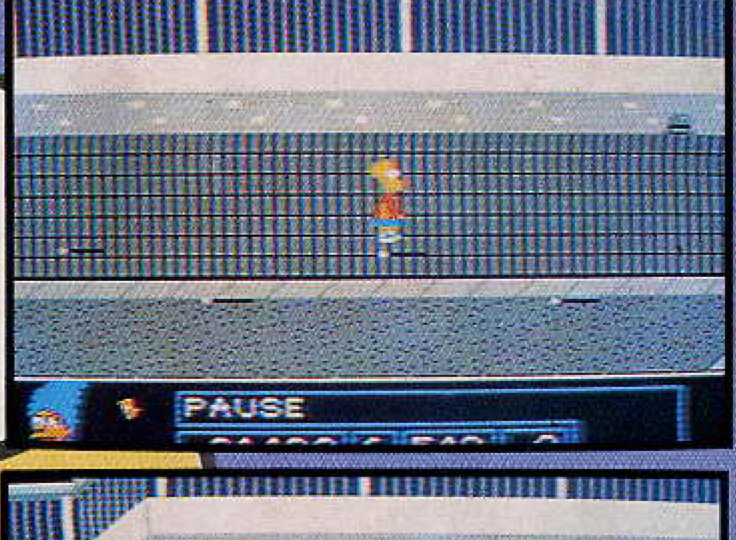
Ecoutez-moi, bande de rigolos! Ces envahisseurs ont l'intention de réunir de quoi construire une arme leur permettant de s'emparer de notre planète! Je ne sais pas quels sont vos projets pour la journée, mais moi je n'ai rien de prévu, aussi je vais m'occuper sérieusement de ces loustics.

NIVEAU 1

Les envahisseurs ont besoin d'objets violets, aussi vais-je utiliser toutes les méthodes imaginables pour les empêcher d'en trouver. Il faut les peindre, les couvrir, les déplacer et même, pourquoi pas, les détruire... Si j'achète des choses dans la boutique, elles seront fort utiles et si j'ai assez j'appellerai Mo...

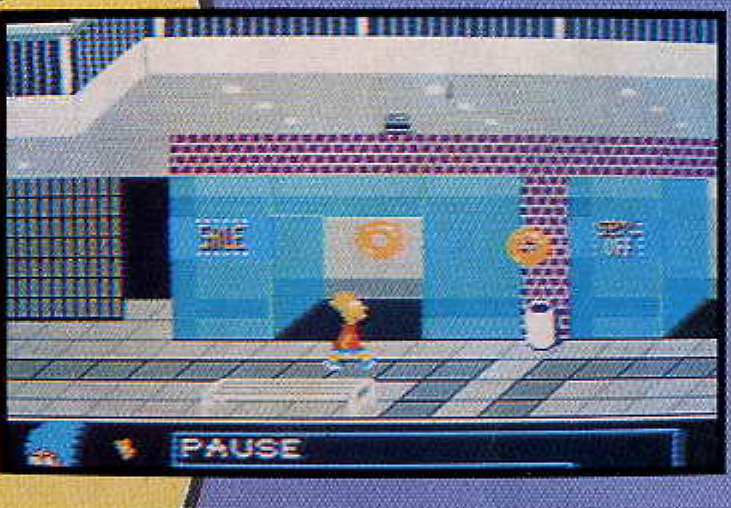
NIVEAU 2

Oh là là... je déteste le lèche-vitrine! Les envahisseurs cherchent des chapeaux, et certaines choses tout à fait bizarres. Je crains de voir mon travail détruit. J'aimerais que la plate-forme de sucre dont j'ai besoin pour sauter soit réelle; bien que l'on dise jamais deux sans trois, je pense que cela vaut la peine d'essayer.

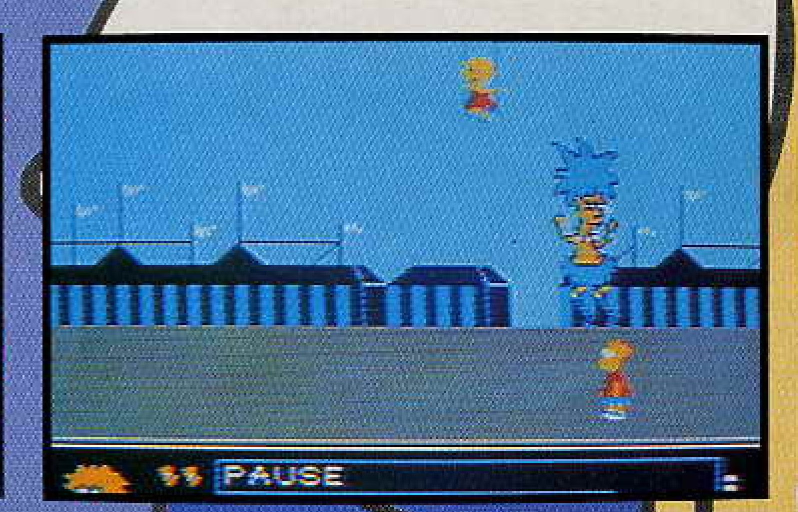


NIVEAU 3 - KRUSTYLAND

Krustyland est vraiment un endroit super, les gars, et j'aimerais y passer plus de temps pour réunir le max de ballons. Notez bien que si j'utilise un aimant sur la roue de la fortune, c'est une certitude absolue, je vais gagner. Et je ferai un tour sur la grande roue si je réussis mon examen de passage avec Sideshow Bob.







NIVEAU 4 - LE MUSÉE

Ah, la Culture! Il y aurait beaucoup à faire ici mais j'ai déjà de quoi m'occuper. Je dois ramasser tous les signes EXIT qui se trouvent au dessus des portes, ce qui n'est pas de tout repos. Mais, si je veux tout voir, je dois faire du stop (pas évident) et obtenir des Egyptiens de jolies clés anciennes.

NIVEAU 5 - L'USINE D'ÉLECTRICITÉ

Oh! ça chauffe très dur ici et l'endroit est terrible. Les envahisseurs peuvent vraiment causer des dégâts si cela explose, aussi vais-je ramasser tous les bidules nucléaires et les remettre dans le réacteur, voite fait!

Tout est une question d'équilibre

OUAH! Encore plus de peinture!

1-up







Ces coffres sont plus jolis en rouge, les gars, et je peux aller haut si je saute dessus (et ils rebondissent bien aussi).

Les blancs-becs quittent le cinéma à 2H et à 4H.

Cette bombe de peinture va rendre les choses plus faciles.

Avec une seule pièce de monnaie, je peux m'amuser follement ici.

Hé! Plutôt tordus!

Tout ce dont j'ai besoin ici c'est d'une clé.

Hé, le violet jure avec les fleurs!

Cela ne sert à rien de crier!

Une seule bombe-cerise fera bouger les choses!

Restez sur l'herbe.

"Les communiqués arrivent de toutes parts à propos du kidnapping du Capitaine et délégué sportif Emerson "Skeeter" Banked. Dans les milieux bien informés, on estime généralement que le gang de terroristes international V.I.P.E.R est responsable de l'enlèvement. A court d'argent, ce groupe aurait infiltré trois des meilleures équipes de Rollergames... qui font actuellement l'objet d'une enquête... Plus de détails dans notre prochain bulletin d'information."

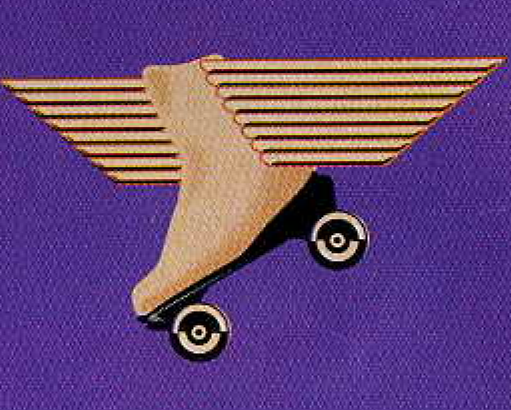
Les Equipes

Trois des six équipes d'Elite, championnes des derniers Rollergames, ont été infiltrées et corrompues. Elles détiennent le Délégué sportif en otage. Les seules personnes capables de le libérer sont les membres des trois autres équipes... Ils devront utiliser toute leur adresse et leur talent sportif pour se battre contre leurs adversaires... mais nous ne sommes plus sur un terrain de sport...



Les Thunderbirds

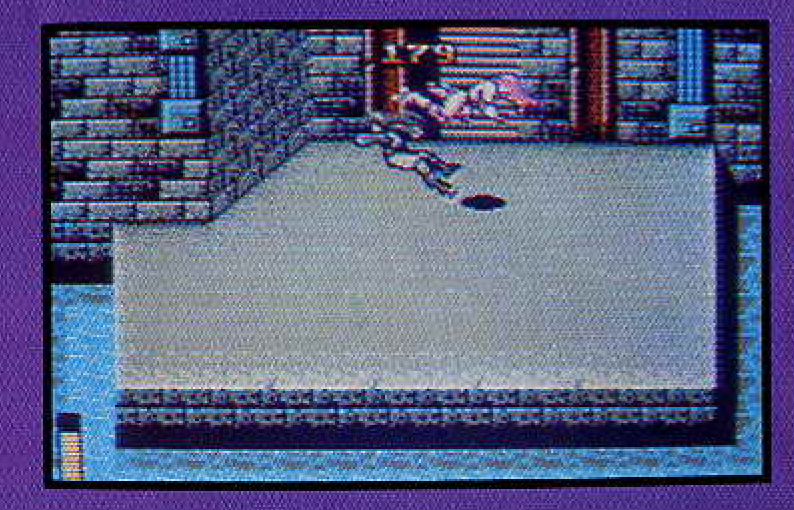
Les Thunderbirds sont de vrais malabars. Ils savent cogner vraiment dur... Peu de personnes résistent à leur célèbre "Body-Slam".





Hot Flash

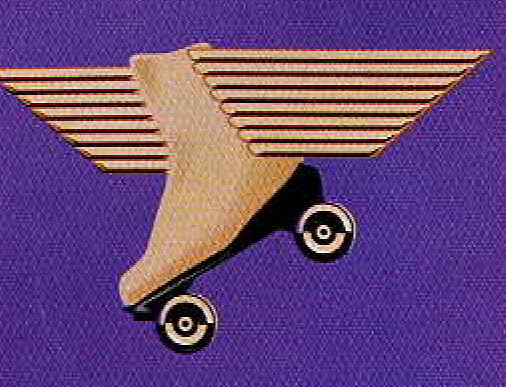
Ne vous laissez pas tromper par la féminité de ce groupe agile et vicieux.





Rockers

Bien qu'instable, cette équipe n'est pas d'humeur à se laisser faire... attention à leur botte secrète...



Les Chefs d'équipe

A la fin de chaque étape, vous devrez vous charger d'un groupe de types débiles... mais nous sommes certains que vous n'en ferez qu'une bouchée. Attention, lorsque vous atteignez la fin de chaque zone protégée par les équipes rivales, vous devrez vous battre contre le leader qui, lui, est bien décidé à vous empêcher d'aller plus loin!





Lucy Ferball... est la meneuse plutôt dépressive de l'équipe des affreux. Et son comportement est l'un des plus vicieux que vous aurez jamais à vaincre. Il est bon de savoir qu'elle est à son point maximum de vulnérabilité lorsqu'elle est au bout du rouleau...



Guru Drew... ne vous accueille pas vraiment à bras ouverts... Il tente plutôt de vous empaler...! Il vous faut de super réflexes pour rester en vie.



Skull Scraper... Aïe! ce nom évocateur de "Gratteur de crâne" ne laisse-t-il pas présager un comportement légèrement inamical? Ce gars prend un gros avantage quand il s'assied sur son jet-ski! Il ne vous reste plus qu'à tenter de l'en faire tomber... un jeu d'enfant, n'est-ce pas?

En haut, par dessus et au travers

Certains de ces niveaux sont terriblement dangereux et comportent toutes sortes d'obstacles prévus pour vous faire passer l'arme à gauche! Attention aux trous, aux grenades, aux nappes d'huile, aux chiens fous, aux travaux routiers, aux barriques qui roulent, etc, etc... mais ces détails ne sont que des broutilles à côté de ce qui vous attend...



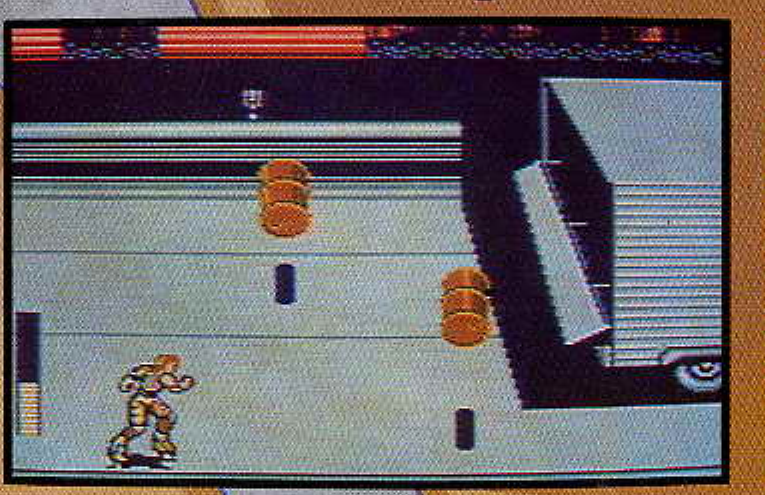
Niveau 1 - Attention aux trous! A la fin, vous ferez connaissance avec Lucy Ferball... Bon courage!



Niveau 2 - La grand'route de nuit. Pour vous lancer dans la vie!



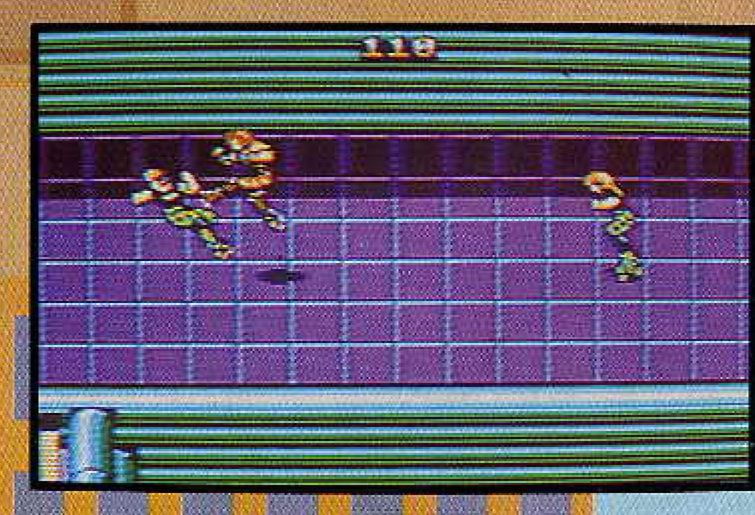
Niveau 3 - Usine de montage automobile. Attention à Icky Bob Cranes et à Guru Drew qui vous attendent...



Niveau 4 - La route à grande circulation. Attention à la benne à ordures!



Niveau 5 - La rivière de la jungle. Les fourrés qui bordent les berges sont autant de guet-apens. Des choses bizarres s'y cachent. Aussi, si vous voulez avoir la chance de rencontrer Skull Scraper en chair et en os, faites attention où vous mettez les pieds...



Niveau 6 - Le repaire des V.I.P.E.R. Le dernier niveau comporte quatre sections très éprouvantes. Attention aux tapis roulants, aux îles de feu et aux pointes de fer qui abondent avant l'épreuve ultime le combat contre V.I.P.E.R en personne.

SKI OR DIE™

Glisse et glissades

Fartez vos skis et tenez-vous prêt à prendre votre envol sur les pistes enneigées et à vous amuser comme des fous durant les Jeux d'hiver. En avant la glisse vers la gloire, à travers des paysages hivernaux de toute beauté et des acrobaties dignes des plus grands casse-cou.

Ce qui vous attend n'est rien moins qu'une série d'épreuves d'adresse, d'audace et d'intelligence. Vous allez vous trouver aux prises avec des sports divers et d'hiver, mais dans le confort de votre fauteuil préféré. Premier arrêt: la fameuse boutique de Rodney. A partir de là, une seule alternative Skier ou mourir.

Boutique de Rodney

Rodney est un autochtone. C'est le gars à tout faire: il fait partie de plusieurs jurys et est également à votre service dans sa boutique. Si vous voulez concourir, il vous suffit de skier jusqu'à la boutique et de placer le curseur sur le tableau d'enregistrement (SIGN-IN); inscrivez votre nom, vous faites désormais partie de la formation d'élite. Le tableau de score se trouve également à l'intérieur de la boutique, ce qui est très pratique si vous voulez vérifier vos progrès (si vous êtes nul, vous n'aurez pas grand chose à vérifier...) servez-vous du curseur pour sélectionner les meilleurs scores.

Techniques



Snowboard Half-pipe

Pour prendre de la vitesse, utilisez les côtés du tube en évitant les rondins de bois et les lapins sadiques. Utilisez la rampe pour réaliser des évolutions aussi élégantes qu'acrobatiques.



Downhill Blitz

La vitesse est ici déterminante. Réalisez des mouvements rapides, prenez vos virages à la corde et filez à toute allure sur les pentes glacées. Découvrez la descente la plus facile qui vous permettra de finir la course rapidement tout en la pimentant de multiples figures (hélicoptères, sauts arrière etc).



Snowball Blast



Les gosses du village vous ont tendu une embuscade et vous attendent avec des boules de neige. Démenez-vous pour vous frayer un chemin dans ce coin glacé en expédiant au diable tout ce que vous voyez (sauf le moniteur de ski!). Collectez du temps supplémentaire et des boules de neige en empoignant la pelle et les étoiles.

Innertube Thrash

Accrochez-vous! Foncez vers la victoire en collectant tous les objets utiles qui peuvent vous aider à crever les pneus de vos adversaires, mais évitez les pièges glacés!

Acro-Aerials

Une bonne gestion du temps et un grand courage vous seront bien utiles ici. Essayez d'amadouer les juges pour qu'ils vous octroient ce "dix" dont vous avez tant rêvé. Rappelez-vous, la vitesse de l'approche détermine la hauteur de votre saut!

SUPER MARIO BROS. 3

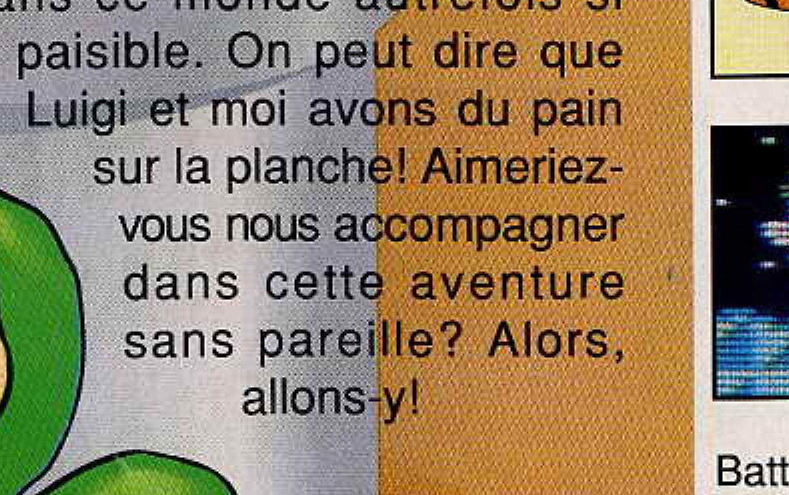
Les célèbres Frères sont de retour



Ils sont plus populaires que les Beatles, plus connus que Mickey Mouse et ne se trouvent que sur votre NES! Qui? Mais oui, vous avez deviné... Mario et Luigi sont de retour juste à temps pour Noël. Mais savez-vous qui vient diner ce soir ?

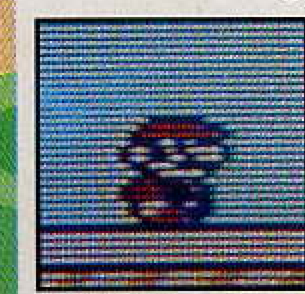
Désastre au Royaume des champignons

Hé, c'est moi, Mario! C'est fantastique d'être à nouveau sur le NES, mais il y un problème, ou plutôt huit car non seulement Bowser est également de retour mais il est arrivé avec tous ses enfants... Sept gosses endiablés qui ont obtenu la permission de courir comme des sauvages dans le Royaume des champignons! Ils ont dérobé la baguette magique de chacun des sept pays et laissé tous leurs copains s'ébattre à qui mieux mieux dans ce monde autrefois si paisible. On peut dire que Luigi et moi avons du pain sur la planche! Aimeriez-vous nous accompagner dans cette aventure sans pareille? Alors, allons-y!



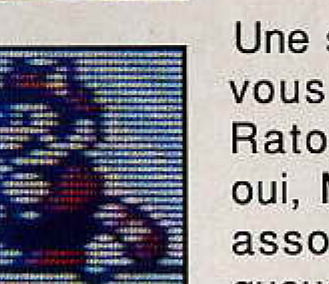
Les nouveaux pouvoirs de Mario

"J'ai appris quelques nouveaux trucs depuis notre dernière rencontre. Regardez un peu ce costume Tanooki!"



Mario (normal)

Super Mario (après avoir absorbé un champignon)



Une super feuille pour vous transformer en Raton-laveur: mais oui, Mario-Raton-laveur peut voler et assommer les méchants avec sa queue!



Mario-Tanooki a les mêmes pouvoirs que Mario-Raton-laveur, mais, de plus, il peut se transformer en statue!



De grands ballons de feu-Mario est vraiment en forme, plein de fougue et de chaleur.



Enfilez le vêtement de grenouille et découvrez les qualités de nageur olympique que possède Mario-grenouille!

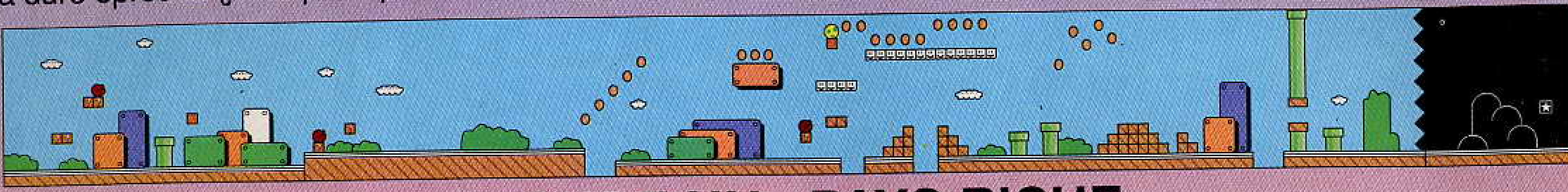


Battez les Hammer Bros à leur propre jeu en vous transformant en Mario-Marteau! Le bouclier est à l'épreuve des balles et les marteaux exterminent pratiquement chaque ennemi.

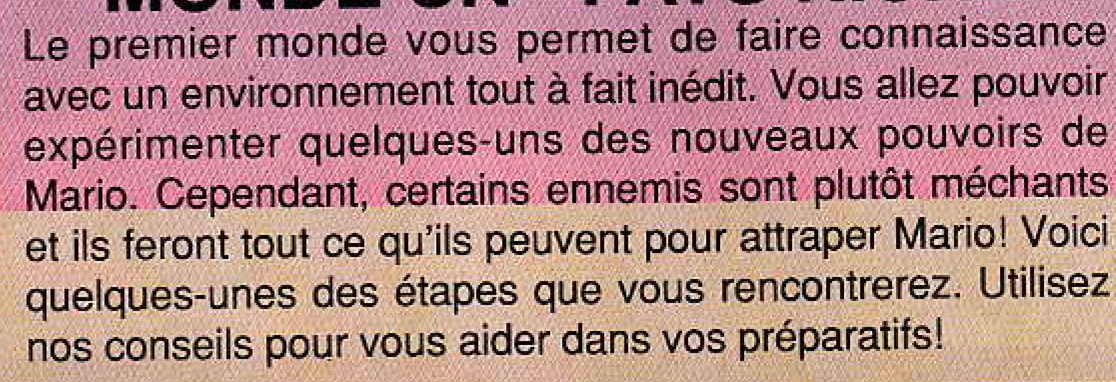
LE ROYAUME DES CHAMPIGNONS

Nous y voici. Huit nouveaux "mondes" fantastiques vous attendent. Les sept premiers sont dirigés par l'un des gamins, leur père s'étant réservé le commandement du dernier. Ce jeu comporte beaucoup de trucs, de pièges et de surprises que vous ne connaissez pas du tout et qui mettront vos réflexes à dure épreuve (je ne parle pas de vos nerfs!).

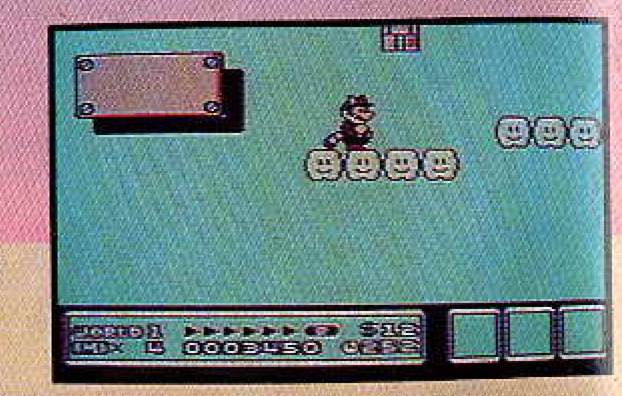
Chaque étape est présentée sous forme de carte; une route relie chacune d'elles. Vous n'êtes pas obligé de les visiter toutes; utilisez les tunnels de liaison si vous voulez en éviter certaines, mais attention! Si vous prenez des raccourcis, vous pouvez rater certains objets utiles ou des vies supplémentaires.



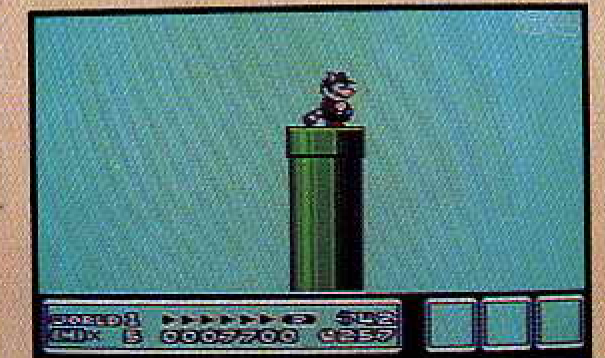
MONDE UN - PAYS RICHE



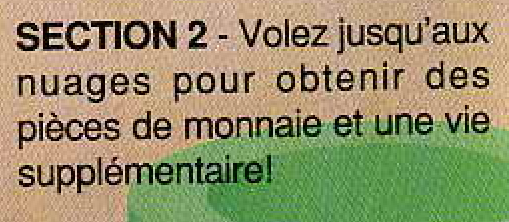
Le premier monde vous permet de faire connaissance avec un environnement tout à fait inédit. Vous allez pouvoir expérimenter quelques-uns des nouveaux pouvoirs de Mario. Cependant, certains ennemis sont plutôt méchants et ils feront tout ce qu'ils peuvent pour attraper Mario! Voici quelques-unes des étapes que vous rencontrerez. Utilisez nos conseils pour vous aider dans vos préparatifs!



NIVEAU 1

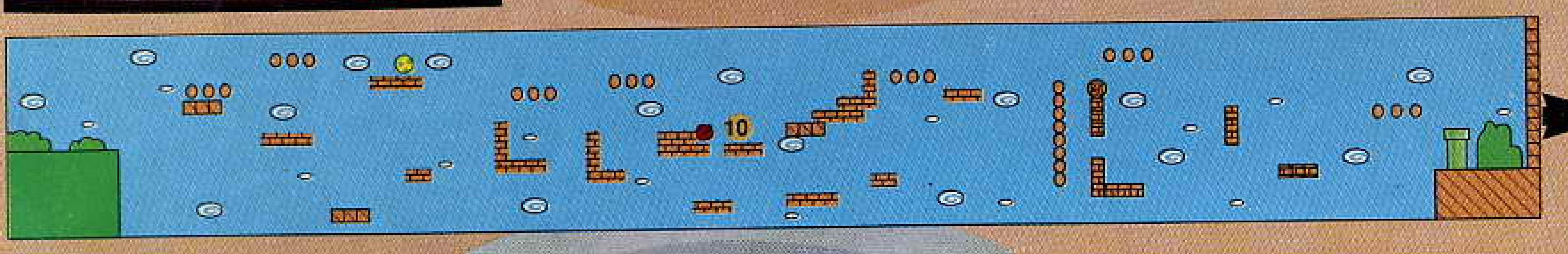


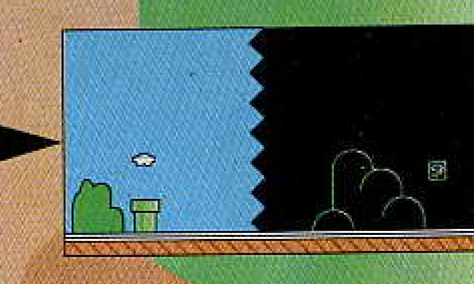
SECTION 1 - Prenez la tortue et lancez-la sur le bloc pour obtenir une super feuille.



SECTION 2 - Volez jusqu'aux nuages pour obtenir des pièces de monnaie et une vie supplémentaire!

SECTION 3 - Plongez dans le tunnel pour gagner plus de points de bonus!



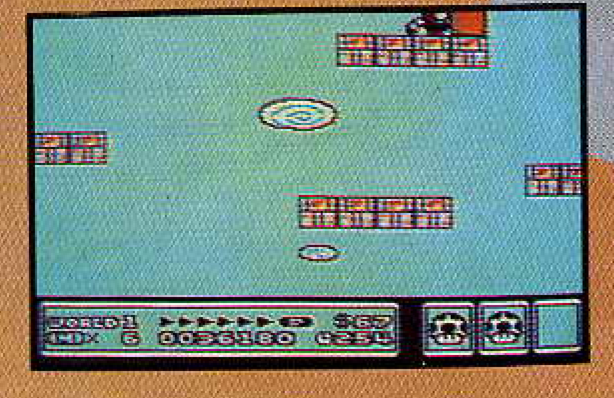


NIVEAU 4



SECTION 1 - C'est un défilement automatique et continu: l'action ne s'arrête jamais!

SECTION 2 - Deux vies de plus à récupérer!



SECTION 3 - Sautez sur la rampe pour saisir ces pièces de monnaie, mais faites attention à ne pas tomber de l'écran!

Les pouvoirs de Mario

Comme tout le monde le sait, Mario est un petit personnage plein de ressources. Il peut capturer les ennemis et les chasser, sauter sur eux et même les utiliser comme armes. Il peut aussi courir très vite (le compteur "P" en bas de l'écran vous permet de connaître sa vitesse). Lorsque Mario enfile son kit volant, faites le courir pour qu'il puisse décoller! Un tout nouveau pouvoir, permet à Mario de faire de la glisse en descendant les collines et de repousser tout hors de son passage au fur et à mesure de sa progression...





A BOY AND HIS BLOB

Trucs & Astuces Spécial

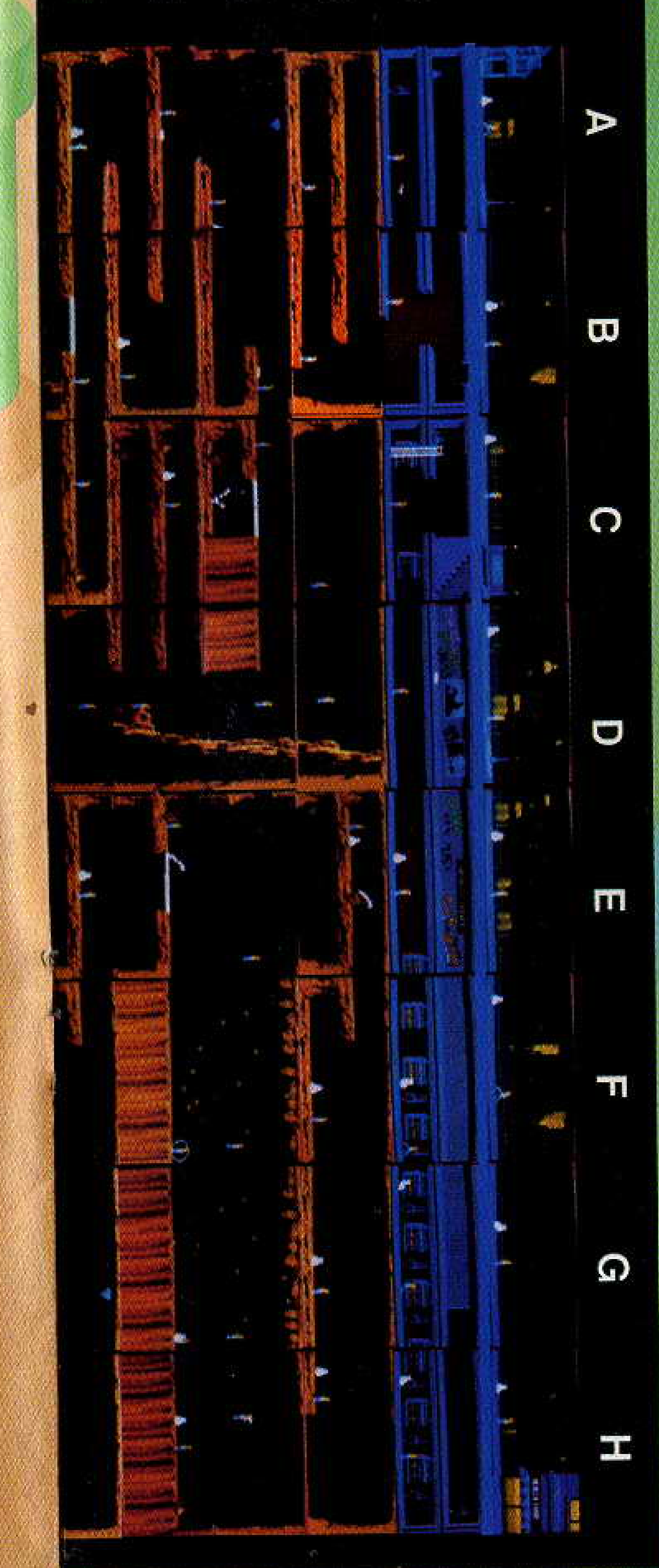
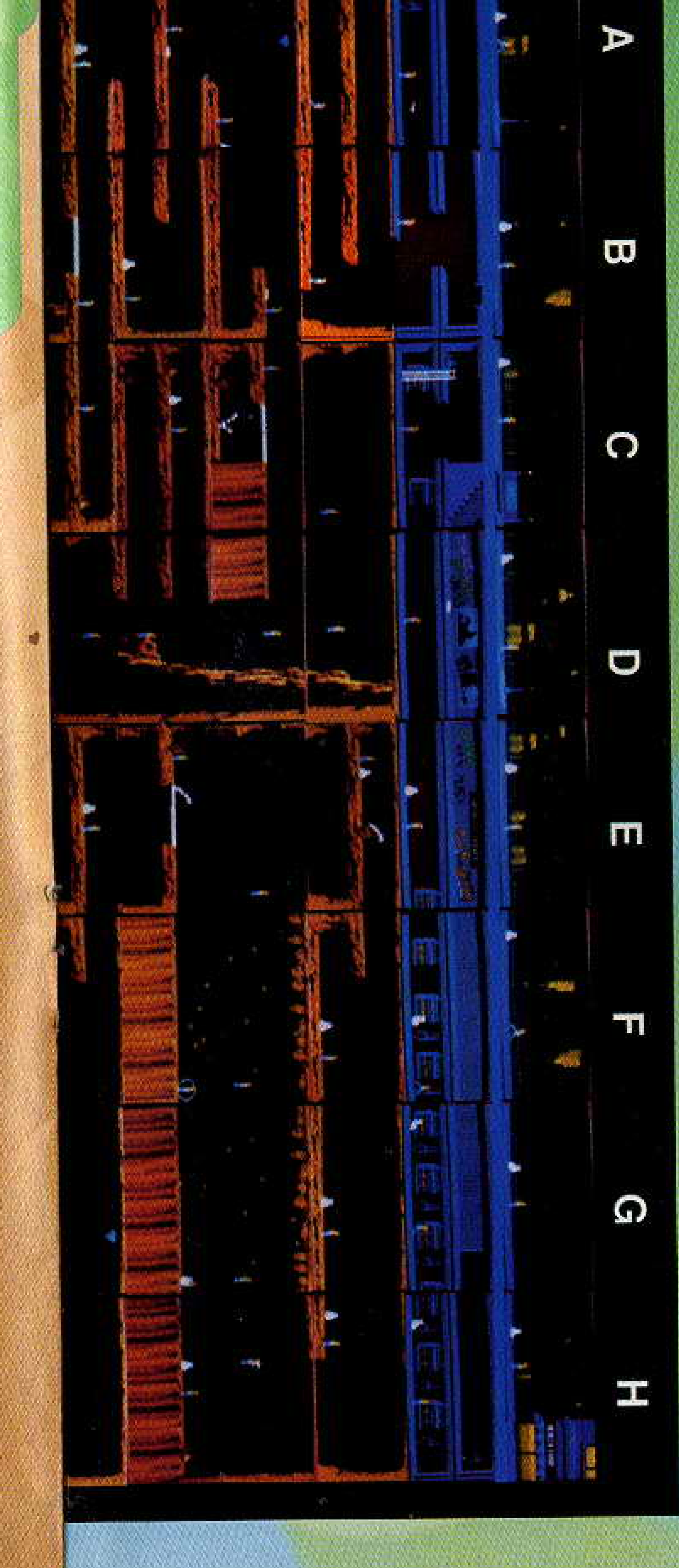
Nous avons décidé que la bienveillance doit s'étendre à tous, les envahisseurs y compris, aussi nous présentons-vous ici la plus grande partie de la solution de "A Boy and His Blob". Ce cadeau inespéré vous aldera, nous l'espérons, à débarrasser le monde de Blob de son tyrannique empereur.

Les égouts de New York

Avez-vous remarqué combien, d'aventure en aventure, les égouts de New York ont acquis une renarquable popularité? Voici qu'aprés avoir servi de cadre prestigieux au combat des Tortues, des chasseurs de fantômes, etc... ces égouts abritent maintenant les exploits d'un envahisseur avaleur de boules de gommes! Nous avons enfin mis la main sur la véritable carte des égouts. Vous allez donc enfin savoir où se cachent tous les trésors et connaître quelques-unes des techniques qui permettent de s'en emparer. Utilisez la grille de références se trouvant sur le côté de la carte pour vous alder à trouver tous les objets.

Les boules de Ketchup et de Miel

La boule de gomme saveur Ketchup vous est trés utile losque Blob entre en scène lors de son atterrisage. Mais comme vous n'en avez qu'un nombre limité, nous vous conseillons d'utiliser plutôt les boules de saveur miel chaque fois que cela sera possible. Par exemple, lorsque vous êtes au sommet de D4, lancez la boule de gomme vers le bas et l'instant d'aprés Blob reviendra vers vous à tire d'aile! Attention, peut-être devrez-vous siffler pour que Blob revienne à son état normal.

Eviter les serpents

Cela ne devrait pas poser trop de problèmes - foncez dedans lorsqu'ils ont atteint leur taille maximum: Restez à proximité afin de pouvoir glisser rapidement sous eux.

Construire des ponts

Lorsque le chemin que vous suivez s'arrête brusquement, construisez tout simplement un pont en utilisant une boule "fraise". Cela n'est valable que sur les chemins du niveau (cela ne fonctionne pas par exemple sur C9).

Boules de gomme supplémentaires

Vous trouverez des boules de gomme supplémentaires en A2 et A8; vous en aurez bien besoin. Non seulement vous allez pouvoir réapprovisionner en boules de gomme normales, mais vous allez également pouvoir gagner le vitablaster orange et la clef citron.

Achat de vitamines


SUPER MARIO BROS. 3
Nintendo

Vous n'êtes pas obligé de vous emparer de TOUS les trésors, mais cela vous aidera! Lorsque vous pensez que vous en avez assez, quittez en passant par la bouche d'égout et allez acheter des vitamines! Vous en avez besoin pour réussir; utilisez le vitablaster pour vous en servir. Une fois que vous êtes passé par la boutique, décollez vers Blobolonia: là commencent les choses sérieuses.

Techniques spéciales

Préparatifs... Entrez dans le métro, descendez jusqu'à la section inférieure en utilisant un trou. Emparez-vous du trésor et rendez-vous sur E3 en passant par un autre trou.

Utilisez... le chalumeau en H5
la bulle à G5/F5
la bulle dans l'eau
l'échelle pour aller de A10 à A9

Sortir... Lorsque vous avez récupéré tout le trésor de l'eau, bondissez de C8 à C9, appelez Blob avec le "Ketchup". Laissez-vous ensuite tomber dans un trou sur la droite.

Quand vous êtes prêt à partir, utilisez le crick sur la partie droite de la plate-forme pour ôter le couvercle de la plaque. Utilisez le trampoline pour sauter.

GRID REFERENCES

TRÉSOR (TOTAL 22)... A2, A4, A8, B11, C2, C4, C5, C6, E3, E5, E7, F7, F12, G6, G11 (X3) H5, H11 (X3)

TOMBER DANS UN TROU...
E2, F8, C4, C8

BONDIR DE-CI DE-LÀ...
D9 TO D4, B4 TO B3 TO B2, C9 TO C8, G7 TO G6,

TOMBER EN SE SERVANT D'UN PARAPLUIE...
H3, B6

Blobolonia

Une fois que vous êtes sur la planète ennemie, le véritable travail commence. Pour commencer, vous devez vous occuper de tous ces "blobs" blancs qui tombent. Progressez lentement, en vous arrêtant lorsque des brèches se présentent et en permettant aux blobs de rebondir en arrière avant de continuer à bouger. Lorsque vous atteignez les bombes cerises, utilisez le vitablaster et la vitamine A pour tirer dessus avant qu'elles ne tombent par terre. Tirez la manette vers le bas pour tirer à gauche ou à droite, cela vous aidera quelque peu!

Molaires

Le prochain obstacle est le popcorn. Vous avez deux solutions, soit tirer dessus soit le laisser rebondir sur vous. Dans tous les cas, mais dans la mesure où vous serez prudent, vous atteindrez la fabrique de bonbons. Lorsque vous êtes, placez le trampoline au centre de l'écran, bondissez sur le sucre d'orge et en avant! Fermez le contact, servez-vous du Ketchup pour faire revenir Blob, descendez à l'aide d'un parapluie et recommencez la même procédure sur l'écran suivant. Une fois que vous vous serez occupé de tous les contacts, continuez tout droit jusqu'à la grotte. Une fois à l'intérieur, passez devant les molaires une par une, ce n'est pas le moment d'être insouciant et de prendre du bon temps.


Usine – sur trampoline

Ensuite, sur l'écran avant les missiles en chocolat, servez-vous du trou pour passer à l'écran en dessous, tournez à droite et fermez la machine à chocolat. Appelez Blob, bondissez au sommet, et continuez tout droit, dépassez quelques molaires (prenez votre temps) et vous arrivez à une porte. Utilisez la clé citron pour passer à travers et vous vous trouverez face à face avec l'Empereur! Il a enfermé Blob dans une cage et vous seul pouvez le délivrer! Essayez de passer une boule de gomme de saveur pomme à travers les barreaux - faites semblant de la lancer à gauche, puis, au dernier moment tournez à droite pour la donner à Blob. Maintenant asseyez-vous et regardez la fin de l'histoire se dérouler devant vos yeux ébahis!

Popcorn

En fait, il y a du popcorn tout autour de Blobolonia; cinq d'entre eux vous donneront une vie supplémentaire. Essayez de faire du trampoline sur le second écran après avoir atterri sur la planète ennemie et dégringolez aussi d'un écran à travers un trou après la machine à chocolat...




Bombes cerises

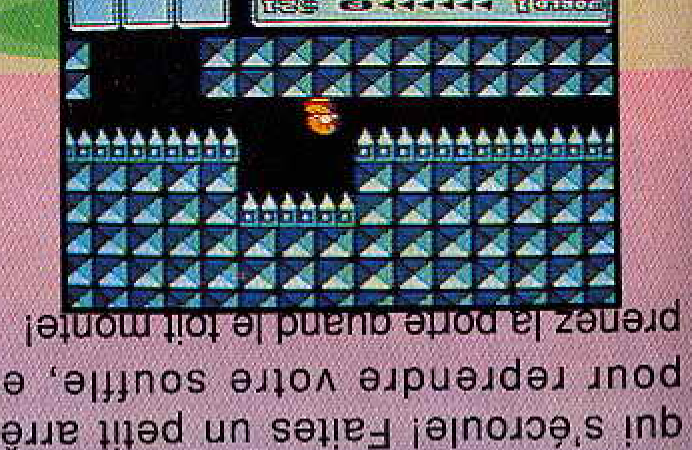
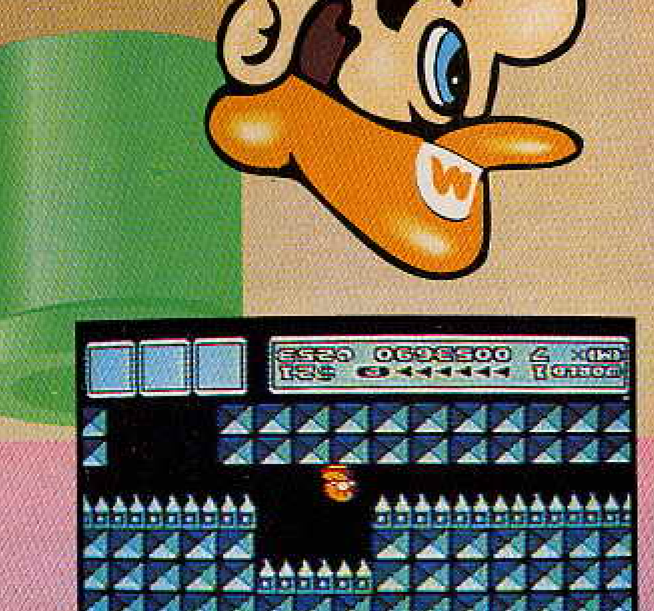
LA FORTERESSE

SECTION 1 - Attrapez la fleur de feu pour obtenir une puissance de tir supplémentaire!

SECTION 2 - Attention au plafond qui s'écroule! Faites un petit arrêt pour reprendre votre souffle, et prenez la porte quand le toit monte!




SECTION 3 - Sautez trois fois sur Boom-boom pour le vaincre!



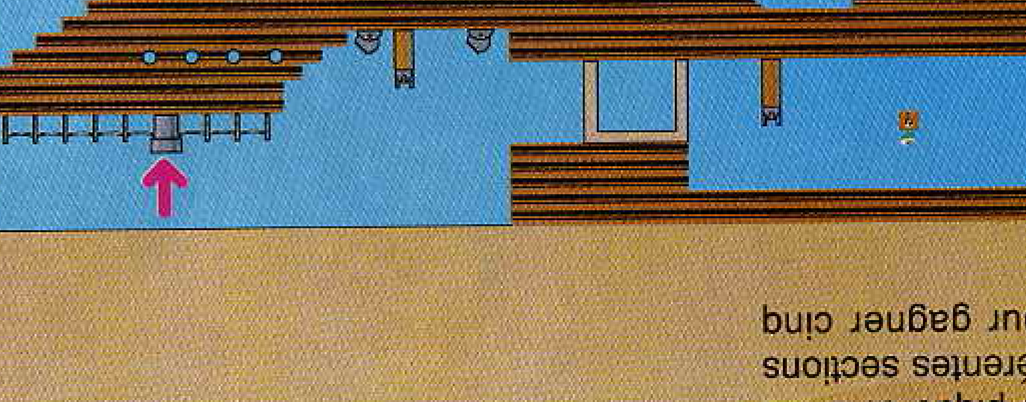
BONUS DE FIN DE NIVEAU

A la fin de chaque étape, vous avez la possibilité de ramasser une carte illustrée d'un crapaud, d'une fleur ou d'une étoile. Une fois que vous en avez trois, échangez-les contre une vie supplémentaire. Mais si elles sont identiques, votre récompense est encore plus grande deux vies pour 3 cartes-crapaud, trois pour 3 cartes-fleur et, merveille! CINQ vies contre 3 cartes-étoiles!



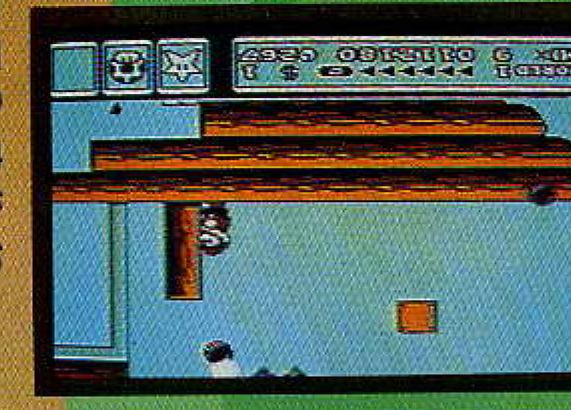
LES MAISONS DE TOAD

Vous trouverez Toad dans tous les différents mondes, prêt à vous donner des pouvoirs supplémentaires et des vies en bonus. Pour obtenir ces pouvoirs extraordinaires, visitez les maisons de champignons et choisissez votre caisse - le contenu vous en appartient alors. Entrez dans la maison de pique et faites correspondre les trois différentes sections de l'image qui tourne pour gagner cinq vies supplémentaires.



LE BATEAU DU PIRATE

Oh non! Non seulement les gosses de Bowser ont volé les baguettes magiques des royaumes mais ils ont également transformé les rois en monstres hideux! Il appartient à Mario de grimper sur leurs forteresses flottantes, d'éviter les boulets de canon et de vaincre l'ennemi afin de récupérer la baguette magique et de permettre au Roi de reprendre sa forme humaine! Bonne chance, Mario.



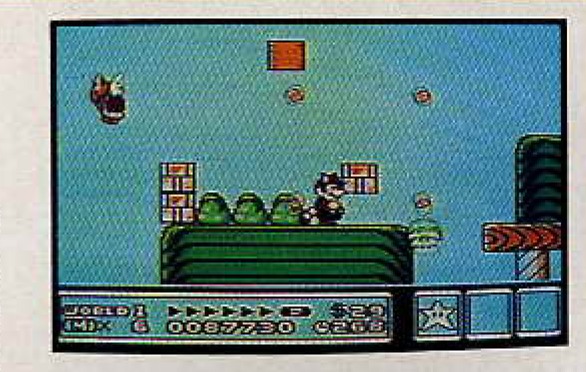
Hé, n'oubliez pas Luigi

Si deux joueurs peuvent se charger de l'infâme famille Bowser, l'un d'eux dirige Mario et l'autre Luigi. Les deux joueurs changent de rôle alternativement, lorsque l'un des personnages termine un niveau ou perd une vie.



A moins que vous ne décidiez de jouer une version étonnante du jeu original Mario Bros: installez-vous dans le même carré que votre partenaire sur la carte du jeu. Vous avez ainsi la chance de voler ses P-Up... Génial!.

ELEMENTS ENERGETIQUES





"Super Mario Bros. 3" contient une pléthore d'objets différents. Cherchez partout, en haut comme en bas, retournez tout de fond en comble, et les roches ou les briques révéleront ce qu'elles cachent d'intéressant. Vous trouverez des éléments familiers comme l'étoile de l'invincibilité et le champignon 1-up. Mais vous découvrirez également certaines nouveautés, depuis le nuage qui vous permet d'éviter une étape jusqu'au marteau à casser les roches en passant par les ailes volantes! Et n'oubliez pas les pièces de monnaie, vous gagnerez une vie supplémentaire lorsque vous en aurez mis 100 de côté.

Amis et adversaires



LA PRINCESSE - Elle vous donne des éléments de puissance supplémentaire lorsque vous terminez un monde.
TOAD - Personnage utile à qui il convient de rendre visite.
ROI - Il a été transformé en un monstre hideux et seul Mario peut le tirer de là!

Bowser et ses gosses

Cette année, le Père Noël ne descendra pas dans la cheminée de ces affreux marmots. Puisqu'ils aiment être méchants, c'est à vous de leur montrer que cela ne paie pas d'être un mauvais garçon!

Les monstres errants

Chaque monde contient un certain nombre de monstres, errant autour de la carte. Si vous les rencontrez, vous aurez à les combattre. Si vous triomphez, vous gagnez un pouvoir supplémentaire.

Les derniers mondes de Mario

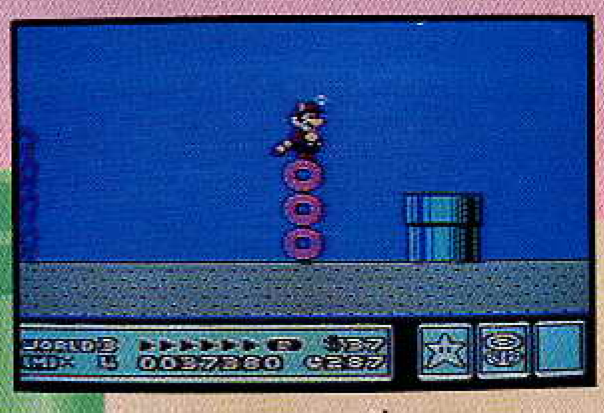


Ah, quelle aventure! Nous avons pourtant connu des difficultés corsées dans le passé, mais celle-ci dépasse l'imagination! Il y a vraiment des tonnes de surprises chic et choc, des exploits superbes et une action non-stop! Nous sommes fiers de faire partie du plus grand jeu vidéo jamais créé. Faites immédiatement le nécessaire pour nous avoir avec vous, au plus vite!

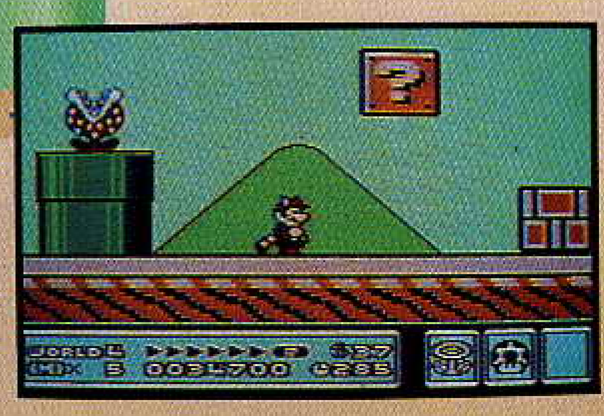
Les autres mondes



pays désert



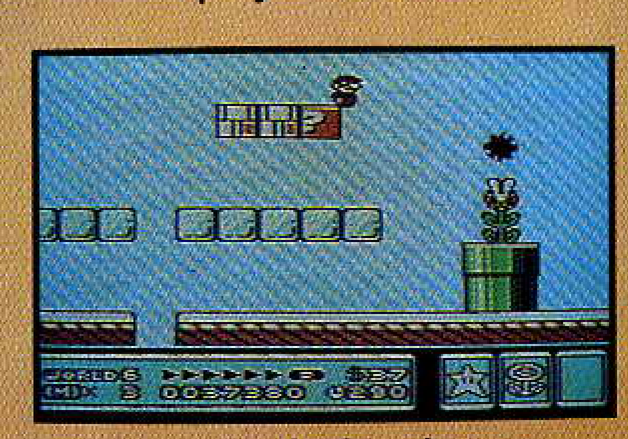
pays aquatique



pays géant



pays du ciel



pays de la glace

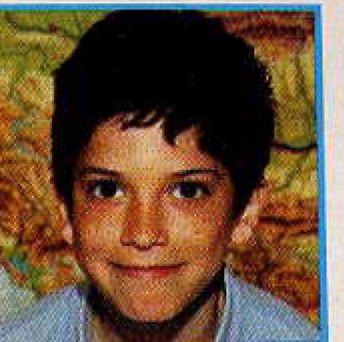


pays des tuyaux

Profil d'un Joueur



NOM: CATHERINE MAUGHAN
PAYS: ROYAUME UNI
AGE: 12
JEUX PREFERES: SMB2 et Duck Tales™
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé SMB1, SMB2, Kid Icarus et Metroid. Quant à Duck Tales™, je l'ai fini en 2 jours
CENTRE D'INTERETS: Jouer sur la NES
AMBITIONS: Terminer TMHT et posséder toute la logithèque NES!



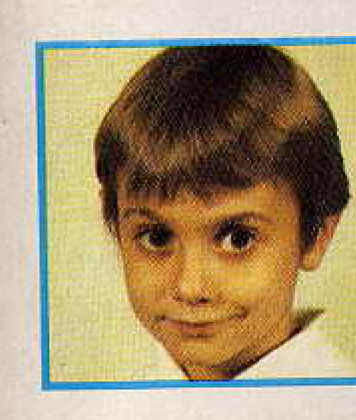
NOM: KEVIN HALILI
PAYS: AUTRICHE
AGE: 12
JEUX PREFERES: TMHT, Zelda 1 et II, Blades of Steel, Super Off Road, SMB2 et Tetris
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé Batman en une semaine et Zelda I avec une vie
CENTRES D'INTERET: Le foot, la natation et la NES
AMBITIONS: Terminer SMB.



NOM: TERENCE FERNANDEZ
PAYS: FRANCE
AGE: 8
JEUX PREFERES: SMB 2 et Dragon Ball
MEILLEURS SCORES: J'ai presque fini Zelda I et Rygar
CENTRES D'INTERETS: Nintendo et le football
AMBITION: Travailler pour Nintendo



NOM: MARCO EUEL
PAYS: HOLLANDE
AGE: 16
JEUX PREFERES: DD II et Duck Tales™
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé 23 jeux... Y compris Zelda I et II, SMB1 et 2, Life Force, Faxanadu...
CENTRES D'INTERETS: Le badminton, le ski et la NES



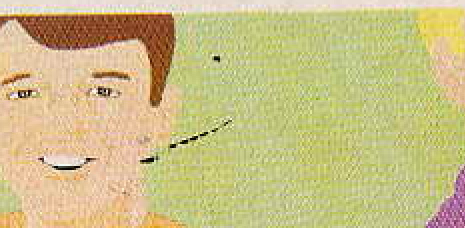
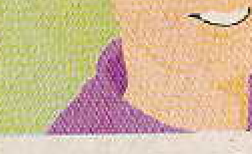
NOM: MARCO TURRI
PAYS: ITALIE
AGE: 7
JEUX PREFERES: Duck Tales™, DD II, Wizards and Warriors
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé Duck Tales™ en 3 jours
CENTRES D'INTERETS: Jouer sur la NES et lire
AMBITIONS: Devenir un inventeur et un joueur de foot



NOM: RUBEN ILIGUERO TAPIN
PAYS: ESPAGNE
AGE: 14
JEUX PREFERES: Zelda II, Tetris, SMB et DD II
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé Zelda II en 5 jours et je fais 125 lignes à Tetris
CENTRES D'INTERETS: Jouer sur la NES, lire et manger des bonbons!
AMBITIONS: Devenir un bon vétérinaire

Si vous désirez que votre profil apparaisse dans le plus grand magazine du monde, sortez votre bloc-notes et commencez à écrire! En plus de vos nom, prénom et âge, n'oubliez pas de mentionner votre adresse, vos trois jeux préférés, vos deux meilleurs scores, vos centres d'intérêts et vos ambitions. Personnalisez votre profil, mettez-y un soupçon d'humour . . . mais faites vite! Si vous nous écrivez rapidement, vous aurez plus de chances d'être choisi (il faut que les scores soint bons aussi!)



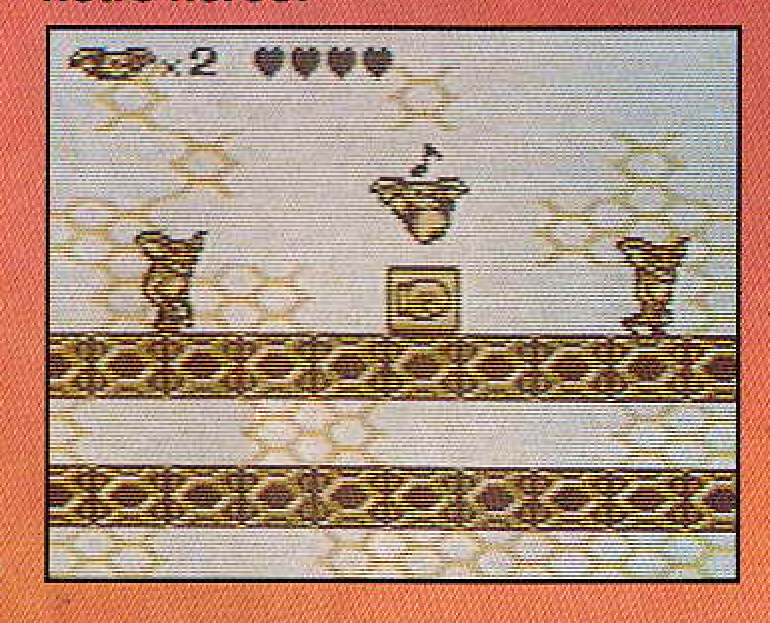




GREMLINS 2

Personne n'est plus mignon que Gizmo mais, quand il est contrarié, c'est son côté Dr Jekyll qui prend le dessus! Voici que les Mogwai ont envahi le Game Boy™ apportant avec eux toutes les farces et surprises désagréables auxquelles vous pouvez vous attendre de la part d'un Mogwai en maraude!

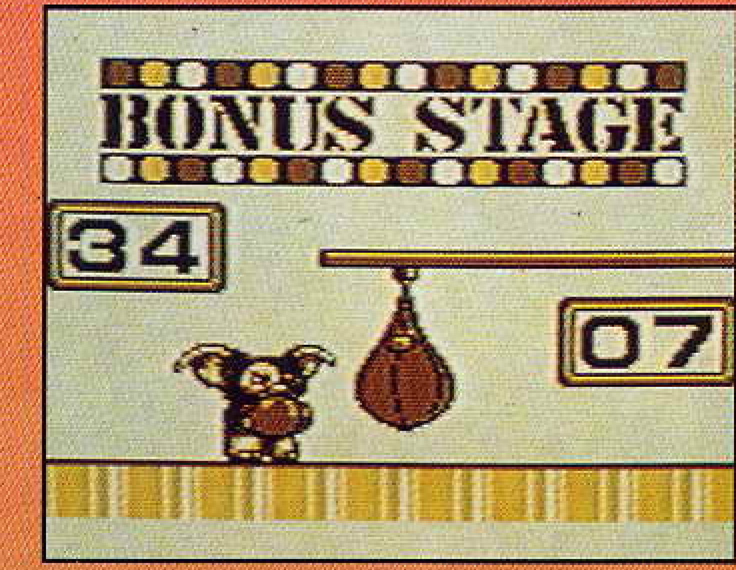
Ce jeu comporte quatre étapes passionnantes durant lesquelles Gizmo devra se mesurer avec toute une armée de ses malfaisants congénères qui n'ont qu'un seul dessein: chercher à prendre au piège ce champion solitaire. Armé d'un simple crayon, Gizmo doit se frayer un chemin parmi les bureaux-labyrinthes du Centre Clamp, repoussant ses attaquants et mettant fin une fois pour toutes à leurs plans barbares!

La première étape de la captivante aventure de Gizmo le met aux prises avec des Gremlins plutôt lambins et empotés. Mais de nombreux pièges assez dangereux sont disposés un peu partout dans cette première partie. Attention à certaines pointes tranchantes comme le fil du rasoir qui peuvent facilement blesser notre héros!



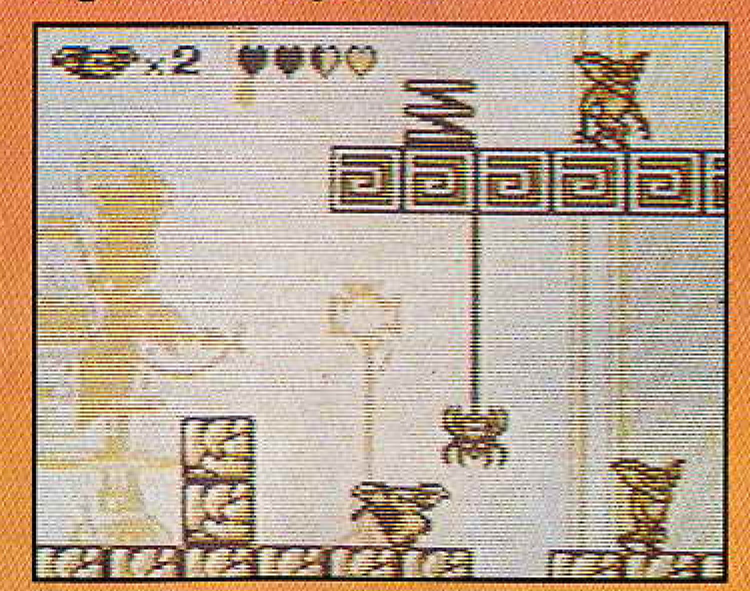


Vous verrez ensuite surgir un Gremlin lançant de la sauce tomate qui, par contraste, fait paraître Gizmo encore plus petit (d'ailleurs, vous le savez, tout fait paraître le héros de ce jeu tout petit). Le combat ne manque pas d'être palpitant et s'il veut continuer à poursuivre son projet, Gizmo aura besoin de faire appel à toute la vivacité de son esprit et à sa légendaire agilité!



LES CLONES DE GIZMO

CRAYON - A utiliser contre les adversaires qui s'approchent de trop près.
BOITE - Attrapez les Gremlins en les faisant tomber dans la boîte!
BOITE BOUM - Renversez vos adversaires avec la note musicale trouvée dans la Boîte Boum.
GANT DE BOXE - Bondissez sur le gant de boxe pour chasser les adversaires des deux côtés!



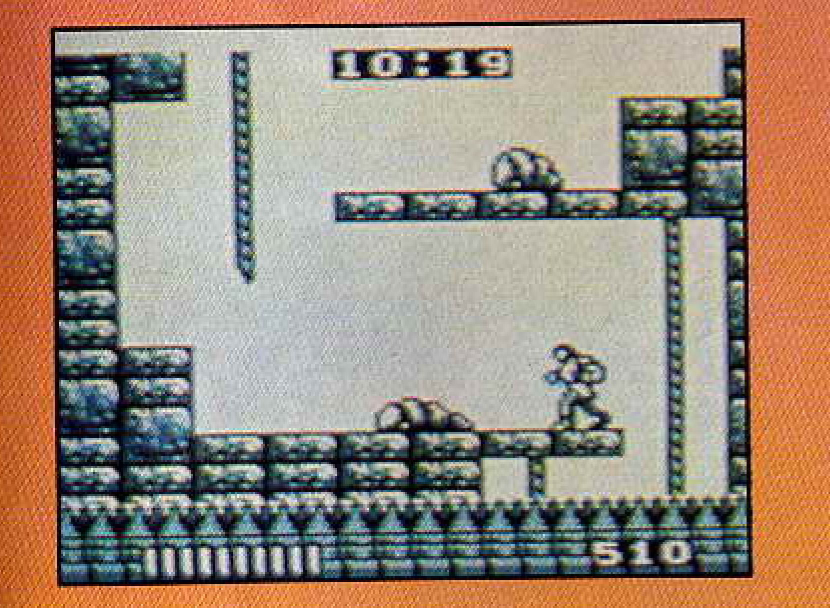
La seconde étape pose encore plus de problèmes. Gizmo doit tout d'abord franchir un dangereux tas de blocs, et ensuite un autre groupe d'obstacles compliqués bardés de multiples pointes. Gizmo est vraiment aux prises avec toute une variété de défis plus difficiles les uns que les autres - êtes-vous prêt à faire appel à toutes vos forces pour l'aider à les surmonter?



Pénétrez au coeur de l'obscurité, dans cet endroit rempli de cauchemars obsédants et de cris à vous glacer le sang. Dans ce lieu sordide, personne n'est à l'abri des attaques en piqué des chauve-souris vampires et des agressions répétées des loups hurlant à la mort. La pleine lune frappe de terreur chaque habitant de Transylvanie. Pourtant, un nouvel espoir est né sous la forme d'un aventurier audacieux, Simon Belmont, qui a fait voeu d'entrer dans la maison des collines et de vaincre le diabolique Comte Dracula, le chef des animaux macabres. Seulement, alors, la malédiction de Castlevania sera conjurée.

Ce conte poignant comprend quatre niveaux fantasmagoriques qui en feront perdre leur souffle aux plus timorés! Simon doit utiliser son fouet pour combattre les spectres qui l'assaillent, collecter tous les bonus et les accélérateurs d'énergie qu'il rencontre sur sa route. Non seulement le brave héros doit venir à bout de l'épouvantable Big Eyes, des mains gluantes qui sortent du sol et des redoutables hommes fous, mais il lui faut aussi éviter les tirs de balles qui pleuvent sur lui, les plafonds qui s'écroulent, les fosses sans fond et les ponts qui s'effondrent! Cela dépasse certainement tous les films d'horreur que vous avez jamais vus!





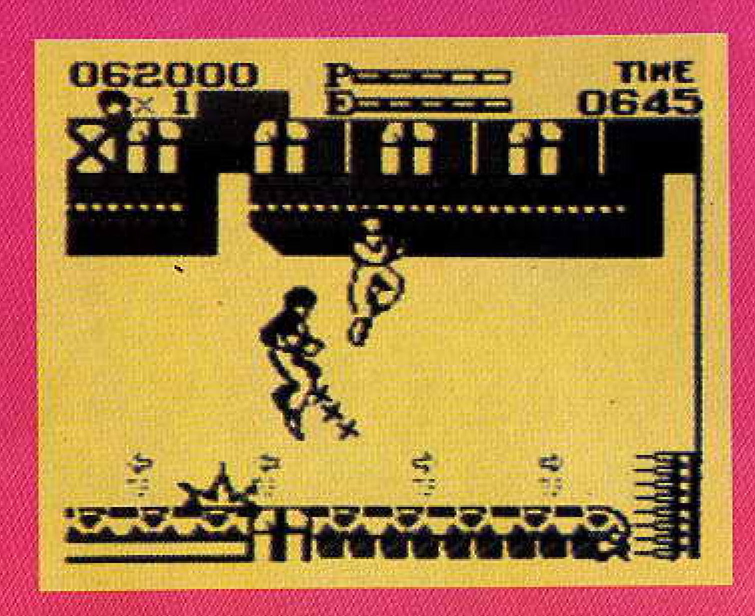
La fin de chaque niveau est gardée par un gars pas très sympa dont l'unique préoccupation est la mort de notre héros. Si vous réussissez à faire échouer leurs noirs desseins et si vous parvenez à éviter les pièges mortels qui les entourent, vous aurez à vous mesurer avec le Comte dans un dernier et ultime combat. Et il n'y aura qu'un seul vainqueur...



Nintendo est vraiment imbattable en matière de version de bornes d'arcade. Il y en a eu beaucoup ces derniers temps sur la NES, et voici qu'elles arrivent par trains entiers sur le Game Boy™ ... la dernière en date étant celle du célébrissime "Paperboy".

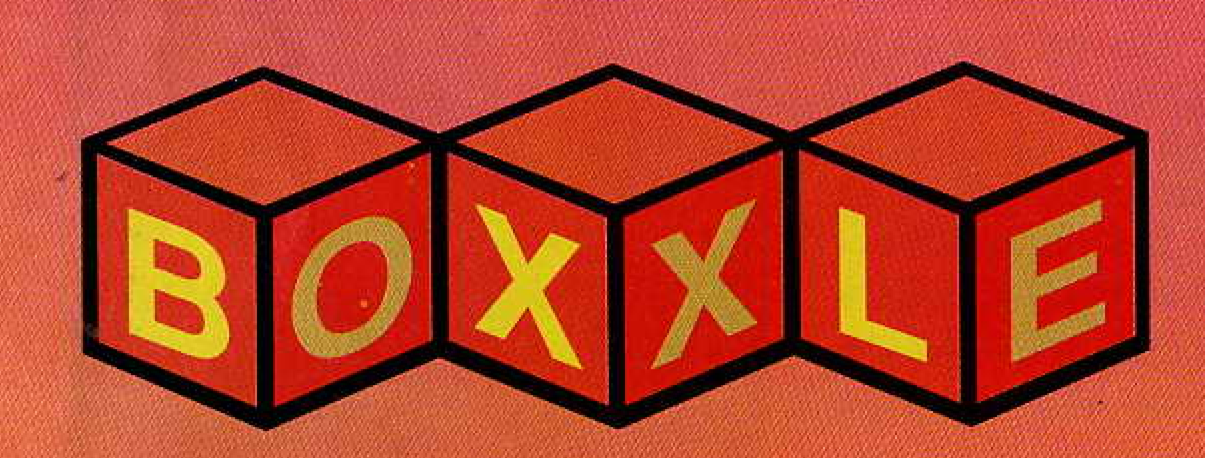
Le jeu est très similaire à la version NES. Le graphisme est extraordinaire, et l'action très rapide. Dans ce jeu, vous devez distribuer des journaux à vos fidèles abonnés mais ce colportage est plutôt frénétique puisque vous devez éviter les gars sur leurs skateboards, les voitures folles et des tonnes de dangers. Ouvriers, voitures télécommandées, poubelles, gosses dansant dans les rues, motos fonçant à toute allure... tous conspirent pour mettre une fin à l'heureuse carrière du petit distributeur de journaux... Mais, ouf, je viens de réussir à distribuer assez de journaux pour pouvoir garder mon travail au moins encore une journée, et qui sait? j'arriverai peut-être demain à améliorer suffisamment mon score pour recueillir d'autres abonnements. Et avec un peu de chance, j'arriverai à attraper ce chien qui m'a fait tomber de ma bicyclette.





L'époque des fêtes a certainement apporté avec elle un certain nombre de surprises, y compris cette fantastique cartouche de combat qui fera sauter et hurler de joie les fans du Game Boy™ !

"Kung Fu Master" doit beaucoup au jeu NES "Kung Fu", même si les graphiques et les arrangements ont encore été améliorés par rapport à l'original, devenu un classique du genre. Vous combattrez dans la ville, esquiverez les caisses et les employés dans l'usine et vous livrerez même à un combat acharné sur le toit d'un train lancé à toute vitesse! Vous rencontrerez d'innombrables brutes sur le chemin vous séparant de la victoire, depuis les bandits jusqu'aux scélérats donnant des volées de coups de fouet en passant par les experts en karaté. A la fin du niveau, les criminels vous donnent aussi du fil à retordre vous vous trouvez face à un homme armé d'un bâton et à un mercenaire tirant sur vous à l'aveuglette avec des bombes explosives! "Kung Fu Master" est un concentré d'action non-stop qui vous laisse pantois... sans parler de certaines séquences plutôt "raides", du vrai suspense!



Les passionnés de puzzles qui sont en quête d'autres casse-têtes se doivent de jeter un oeil sur cette cartouche qui est en passe de rendre pratiquement fou le personnel du Club Nintendo. Ce nouveau-venu s'appelle "Boxxle" et je parie que vous ne tarderez pas à vous arracher les cheveux!

Au premier abord, des boîtes empilées dans une usine ne semblent pas présenter beaucoup d'intérêt ni pouvoir constituer un divertissement... et pourtant à l'usage elles s'avèrent présenter ces deux qualités. Chaque boîte dispose d'un espace qui lui est réservé et votre travail consiste à remplir les espaces disponibles. La partie commence par quelques niveaux simples, mais cela devient vite très compétitif surtout lorsque l'écran est un labyrinthe complexe de blocs et de boîtes! Déplacez-les avec soin, car si vous vous trompez trop souvent dans vos mouvements, vous vous retrouverez obligé de tout recommencer.

Les fans de "Kwirk" et autres jeux similaires s'amuseront vraiment avec "Boxxle". Et juste pour prolonger le plaisir, admirez le graphisme! - Une règle simple, pour un jeu à consommer sans modération!

DYNABLASTER™

Préparez-vous à bouger sec avec l'explosif "Dynablaster"! Vous allez devoir libérer votre peuple des barbares qui le retiennent en esclavage!

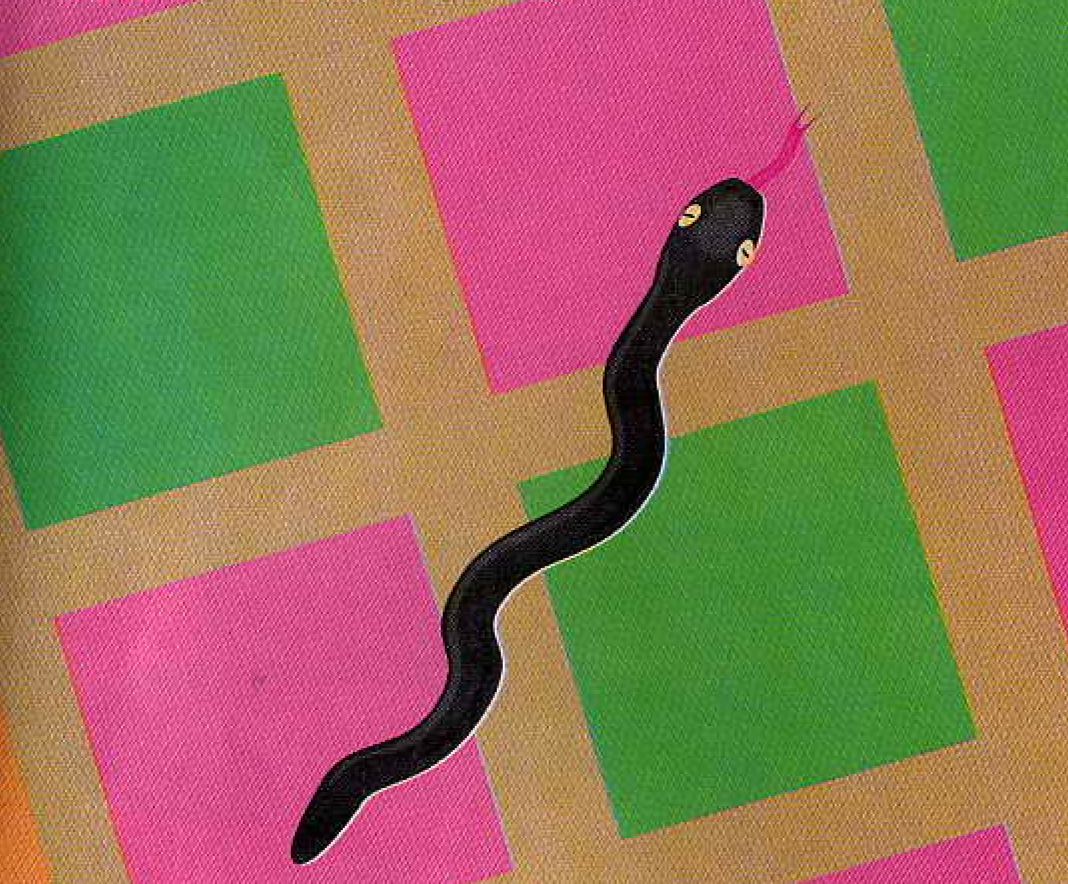
Huit pays différents jalonnent le monde des envahisseurs, et chacun d'eux contient un certain nombre de niveaux. Chaque pays est construit autour d'un thème et comporte ses propres difficultés bien spécifiques. Par exemple, le pays de la mer renferme un courant d'eau terrible et le monde de glace, des chemins glissants. L'idée est de vaincre tous les ennemis de chaque niveau en utilisant vos bombes pour atteindre le niveau suivant. Vous êtes aussi amené à détruire des blocs, qui recouvrent certains trésors; faites attention à ne pas vous faire surprendre par les explosions!

Différents P-Up sont disponibles et vous permettent d'augmenter votre puissance de tir, le nombre de vies et de bombes à votre disposition. Chaque fois que vous terminez un pays et libérez votre peuple, vous recevez un nouveau P-Up.

"Dynablaster" est absolument truffé d'options diverses. Vous pouvez jouer seul, mais il existe aussi une version à deux et même un mode zoom dans lequel votre point de vue est totalement différent. C'est un jeu qui vaut vraiment le coup.

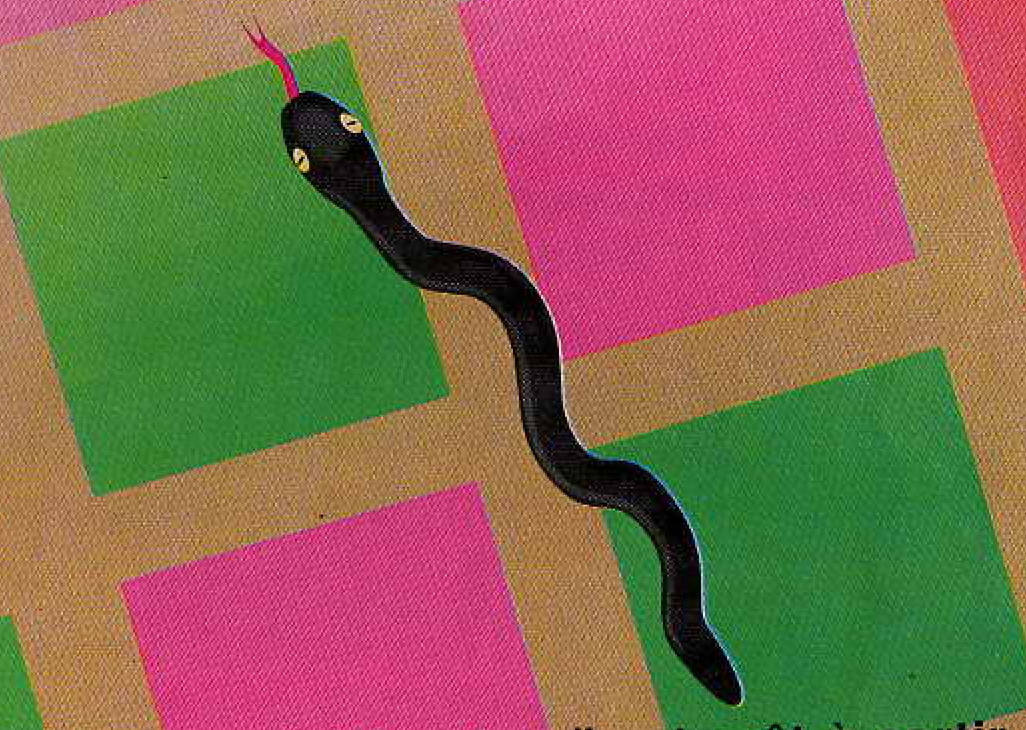
Jeune homme, Bart va faire son entrée sur le Game Boy™ et vous pouvez être certain que cela va être un événement très important. Les premières versions de prévisualisation que nous avons entrevues semblent très prometteuses - toute la famille se présente très bien; la puissance portable du Game Boy™ lui convient tout à fait! Attendez les articles de la prochaine édition pour tous les détails!

"Snake Rattle N' Roll" fut cette année un de nos jeux favoris et il fait maintenant son entrée sur le Game Boy™ sous le nom de "Sneaky Snakes". La manière de voir a un peu changé mais le jeu est tout aussi passionnant que l'original! "Boulder Dash" est une autre version qui va bientôt arriver sur vos écrans. Elle est très similaire à sa grande soeur sur NES.

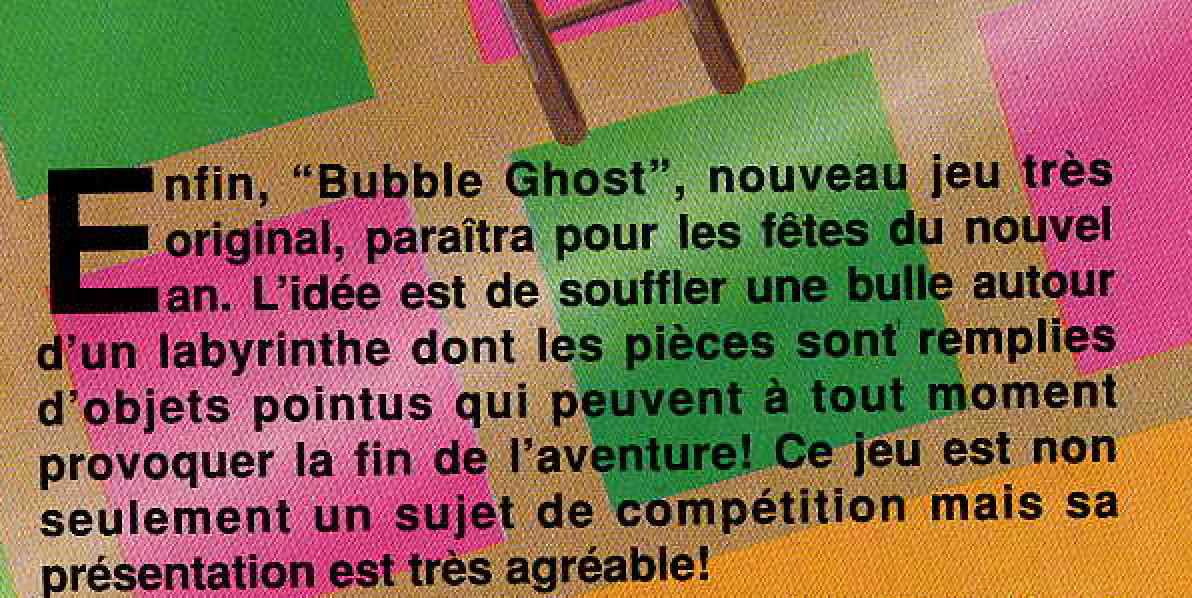


"Fortified Zone" est le premier jeu pour Game Boy™ de Jaleco. C'est une sorte de version moderne de "Gauntlet II" où, en tant qu'agent secret, vous devez chercher une forteresse ennemie (sorte de labyrinthe) pour la réduire à votre merci avant d'en sortir (vivant de préférence). Une armée entière se met en travers de votre chemin, mais avec l'aide de certaines armes (lance-flammes, pistolets tri-directionnels etc...), vous devez pouvoir prendre l'avantage!

Nous avons aussi eu la chance de voir une version presque terminée de "Princess Blobette"; il s'agit, naturellement de la version Game Boy™ du succès NES "A Boy and his Blob". C'est en fait un jeu complètement nouveau, avec de nouveaux défis et de nouvelles boules de gomme aux pouvoirs extraordinaires (y compris une clef à molette et un bloc de glace, mais chutt!). Le jeu lui-même pose une foule de nouveaux problèmes, exigeant de vrais tours de force si vous voulez les éviter!



"Samurai Adventure" est prêt à sortir au début de l'an prochain; c'est un jeu d'action tout à fait exceptionnel. Vous y sélectionnez quatre personnages qui doivent se frayer un chemin à travers l'ancien Japon. Le lieu a été envahi par un gang de monstres et c'est à votre équipe, parfaitement entraînée, qu'il revient l'honneur d'en débarrasser la Terre une fois pour toutes. De grands moments en perspective!



Enfin, "Bubble Ghost", nouveau jeu très original, paraîtra pour les fêtes du nouvel an. L'idée est de souffler une bulle autour d'un labyrinthe dont les pièces sont remplies d'objets pointus qui peuvent à tout moment provoquer la fin de l'aventure! Ce jeu est non seulement un sujet de compétition mais sa présentation est très agréable!

Sur Game Boy™ comme sur NES vous retrouvez des super-héros. Mais tous ces champions de la justice ont parfois besoin d'une main secourable. Ce numéro de Noël renferme une série de conseils afin que votre héros favori mette fin à la terreur que fait régner son adversaire. Nous avons décidé de reprendre certains conseils que, peut-être, vous avez manqués dans nos numéros précédents, mais nous leur avons ajouté une série totalement inédite, spéciale "Club Nintendo".

SUPER MARIO BROS 2

Wart semble encore poser des problèmes aux fans de Mario dans "Super Mario Bros 2". Pour le vaincre, attrapez un légume et, au moment où il ouvre la bouche, jetez-le dedans. Répétez cela six fois et vous en aurez fini avec les difficultés qui menacent le Monde des Rêves.



MEGA MAN 2

Apparemment, le Dr Wily serait un envahisseur... et non des moindres.! Pour le vaincre, Mega Man doit utiliser le pouvoir de la bulle. Sautez vers Wily lorsqu'il fonce sur quelque chose et gonflez autant de bulles que possible pour les lancer sur lui. Vous devez continuer à vous déplacer autour de l'écran afin d'éviter ses tirs, mais soyez prêt à le frapper lorsqu'il est à proximité. Bonne chance!





ROBOCOP

Il y a un an, nous vous avions indiqué comment agir avec le terroriste dans le bureau du maire mais il semble que la plupart des nouveaux lecteurs aient des problèmes similaires à ceux de leurs aînés. Aussi, voici une révélation pour les nouveaux fans de Robocop...

Pour vaincre le terroriste, attendez que le maire clignote - ce signal vous indique qu'il est prêt à se baisser et que le bandit est prêt à tirer. Quand c'est votre tour de tirer, accroupissez-vous dès que vous le faites, afin d'éviter les balles qui arrivent. Ne tirez pas trop tôt, autrement vous pouvez atteindre le maire! Quand vous avez tiré plusieurs fois sur l'homme armé, il laissera le maire pour foncer sur vous. Intervenez à coups de poings pour ne pas risquer qu'une balle égarée atteigne le maire. Quelques coups bien placés mettront une fin aux efforts débiles de l'homme au révolver pour détruire Robocop!

BATMAN

L'ennemi numéro un de Batman, le Joker, doit être trouvé à la fin de cette partie frénétique. Pour vaincre le Prince du Crime, tenez-vous aussi près de lui que possible et bombardez-le de Batarangs. Il est sans doute préférable d'attendre qu'il tire d'abord avant de commencer le duel ultime.

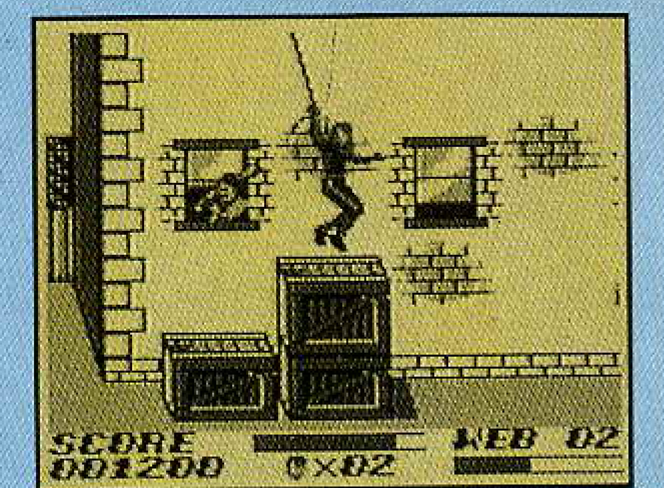




SPIDERMAN (GAME BOY™)

Non seulement un gang de super-brutes a kidnappé la femme de Spidey, mais les ravisseurs sont toujours en train de donner des coups de téléphone obscènes à la résidence Parker. Qu'est ce qu'un gars est censé faire?









MYSTERIO

Ce type n'est pas vraiment une menace. Pour commencer, évitez sa traînée de fumée (essayez de rester dans un coin) puis déplacez-vous rapidement pour attaquer lorsqu'il se matérialise. Quatre coups devraient avoir raison de ses rêves de victoire!



HOBGOBLIN

Tenez-vous sur le sommet gauche de la plate-forme, évitez ses bombes et laissez le Hobgoblin courir autour de l'immeuble. Lorsqu'il sort, accroupissez-vous et donnez-lui un coup de pied puis tenez-vous prêt à esquiver ses bombes de nouveau. Répétez la procédure jusqu'à ce qu'il soit en compote...

LE SCORPION

Le dard de la queue de cette brute est très puissant, aussi tenez-vous à l'écart! Le meilleur moyen de le vaincre est de l'attaquer à distance en utilisant vos filets à araignée. Continuez à vous déplacer autour de l'écran après avoir tiré sur le scorpion et tenez-vous prêt à sortir du chemin s'il y revient.

DR OCTOPUS

Lorsque vous arrivez au Dr Ock, sautez sur la plate-forme supérieure et attendez sur l'extrémité droite. Lorsque le monstre à huit bras est en dessous de vous, courez vers la gauche, descendez et tirez dessus avec vos filets. Lorsqu'il arrive tout près, sautez en arrière en haut de nouveau et répétez la manoeuvre. Si vous êtes à court de fluide, vous devez faire appel à vos poings et à vos pieds - essayez de le frapper dans le dos et courez ensuite en arrière pour éviter ses bras.

LE RHINO

Comme s'il n'était pas assez difficile de passer à travers Central Park, vous devez également vous mesurer avec le Rhino! Une fois que vous avez maîtrisé la technique suivante, il ne pose pas tellement de problèmes. Sautez au dessus de lui quand il court à droite et lorsqu'il s'arrête, tournez autour et frappez-le immédiatement. Lorsqu'il bouge, sautez dessus et frappez-le de nouveau lorsqu'il s'arrête sur la gauche. Surtout, ne soyez pas pressé... "Y'a pas l'feu..."



Les Astuces de nos Lecteurs

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au (16.1).34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h le vendredi et samedi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-contre. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

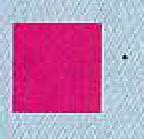
TRUCS ET ASTUCES, Club Nintendo, B.P.14
95311 Cergy-Pontoise, Cedex, France

CASTLEVANIA (NES)

Pour vaincre tous vos ennemis, voici les armes nécessaires:

Niveau 1: hache + double tir
Niveau 2: montre, eau de feu ou boomerang
Niveau 3: fouet, boomerang
Niveau 4: eau de feu + triple tir
Niveau 5: boomerang x 3
Niveau 6: fouet + eau de feu ou boomerang

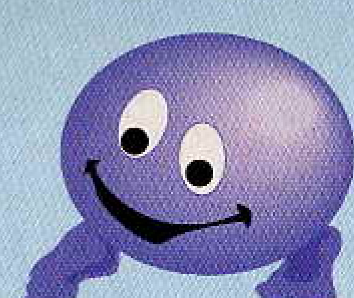
Aurélien Cauchon
France



SNAKE RATTLE 'N ROLL (NES)

Pour obtenir 5 000 points au niveau 4. Placez-vous sur la case noire la plus proche de la balance, dès que l'enclume jaune apparaît, montez sur la balance et vous obtiendrez 5 000 points à chaque fois qu'une enclume tombera sur cette balance.

Dimitri de Felice
France.



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE (GAME BOY™)

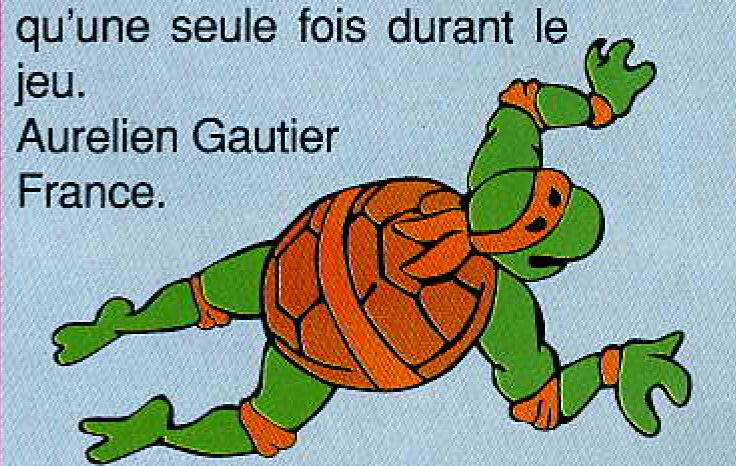
Voici une petite liste de codes que vient de nous envoyer un de nos Nintendodomaniaques...

Niveau 10: WZFS
Niveau 20: ZTPZ
Niveau 30: WYCZ
Niveau 40: TXCZ
Niveau 50: ZTWX
Niveau 60: YTKX

Andreas Gasper
Autriche

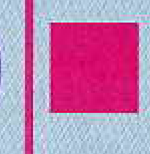
TMHT - FALL OF THE FOOT CLAN (GAME BOY™)

Quand vous n'avez plus beaucoup de puissance, faites Pause, Haut-Haut-Bas-Bas-Gauche-Droite-Gauche-Droite-B-A-Start. Ainsi vous pouvez faire le plein de pouvoir, mais attention, cette manipulation ne peut-être faite qu'une seule fois durant le jeu.
Aurelien Gautier
France.



SIDE POCKET (GAME BOY™)

Pour accomplir votre 1er tir assisté, appuyez sur UP quatre fois de façon à ce que votre indicateur de tir soit situé juste AU-DESSUS DE LA 1ère bille. Choisissez "Follow up" et Frappez la bille à la puissance maximum!!
L Smith - Royaume Uni



BATMAN (GAME BOY™)

Dans Batman, vous pouvez obtenir des articles en bonus en tirant sur les petits blocs foncés. Cependant, certains de ces articles semblent inaccessibles. Dans ce cas, tirez à plusieurs reprises sous l'objet en question: des blocs supplémentaires apparaîtront!

Hugo Helings
Hollande

Au titre, pressez diagonale HAUT-DROITE et START, vous accéderez alors au SELECT SOUND.

Florent MERY et Olivier AUBRY
France

Les Meilleurs Scores

BATMAN

JEAN-F VIGNERON	1 118 900
IVANO BARENGHI	1 018 300
CHARLOTTE BOISTEAU	277 100

BUBBLE BOBBLE

YANN-ERIC SIMONNET	2 115 510
MARTIN HUNDLINGER	1 936 000
MANFRED NOWOTNY	1 926 550
MARCO AGNELLI	1 786 880
CAROLINE + LAURA DE MAN	1516 830
PETER NOWOTNY	1 298 850
THOMAS STEINER	1 060 055

COBRA TRIANGLE

FRANCESCO SILVESTRI	1 009 500
RENE BRUNNADER	508 300

DOUBLE DRAGON II

CEDRIC BUISINE	146 380
MARIO KAPELLER	32 090
SANDRO KAPELLER	29 310

DUCK TALES

JOOST JELLEMA	15 132 000
DENNIS BOUTER	9 887 000
YVONNE ZACH	8 511 000

GOLF

UNAI CARMONA BORROLO	.18
EDUARDO BAEZA	.13

KUNG FU

JOCHEM VAN DE BERG	972 760
MARK YOUNG	710 260

PINBALL

ALBERT WEBER	1 220 330
MATTHIEU PEINTURAUD	1 039 640

PINBOT

F. J. GERRITSEN	56 256 140
HELMET AMMER	32 166 420
MARTIN BUNCE	13 587 670
CHRISTIAN SCHUTZ	13 182 040
PETER KEUNING	11 601 560

PROBOTECTOR

ANDREA ANTONELLI	3 276 300
JEFFREY D. M. MOLLE	1 017 900
GORKA LOPEZ DE TORRE	839 300
DAVID DE BOER	783 800

RC PRO-AM

ALESSANDRO VILLA	425 043
MARTIN BALL	186 016

SNAKE RATTLE N' ROLL

ROB BOUTER	62 307 710
YURI DE JAGER	999 150
SEBASTIEN PIHEN	992 300
WILKO KOHLMAYER	902 250
ARNAUD MARGUERITE	870 400

TETRIS

STEFAN GSOLLPOINTER	443 720
PIERRE DUGRET	376 133
GRANT OVENDEN	371 014
ROBERT POSSENBACHER	254 014
LUCA CAVAGNARO	145 562

TETRIS(GAME BOY)

BERNHARD KRENNINGER	312 529
HERBERT EISL	278 609
PETER MAYERHOFER	245 870
DAVE HACKETT	210 377

Si vous recherchez la gloire et la notoriété, pourquoi ne pas figurer sur la page meilleurs scores du Club Nintendo? Par souci d'équité, nous ne pourrons faire paraître votre nom qu'une seule fois, mais pour mettre tous les de votre, vous devez nous envoyer tous vos meilleurs scores! Tout ce que nous demandons, c'est une liste de scores ainsi que vos coordonnées, votre âge (ne soyez pas timide!!) et une photo de chaque score à l'écran. Il est important que nous sachions quel est votre âge, cor nos critères de sélection ne sont pas seulement basés sur le score, mais aussi sur la tranche d'âge. Avez-vous pensé à une combinaison parents/enfants? Chers parents, nous savons que vous êtes des Nintendomaniaques confirmes. Pourquoi ne comparer vos scores à de la nouvelle génération?... Sans triche, bien sûr!

Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.

Top des Dix Meilleurs Jeux

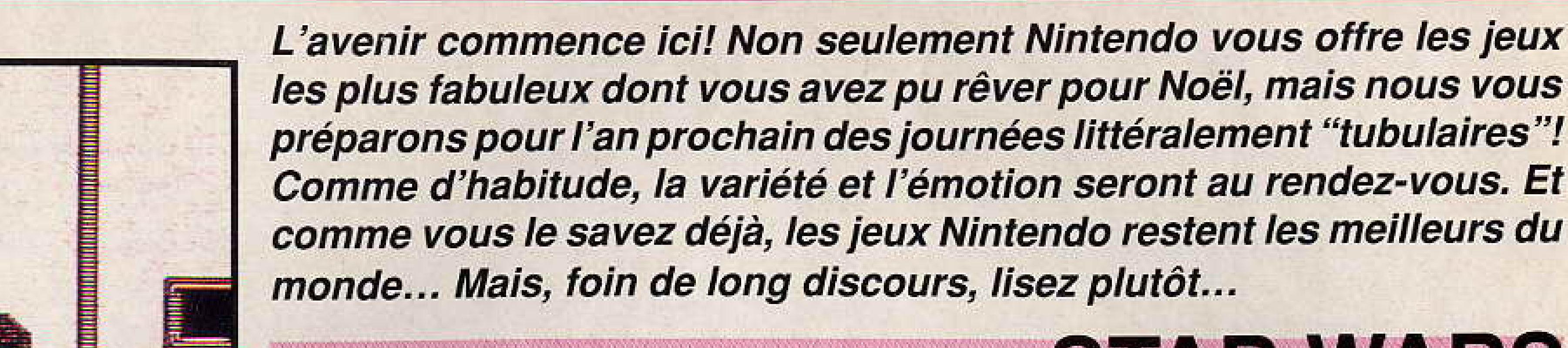
1 BATMAN
2 DOUBLE DRAGON 2
3 SUPER MARIO II
4 TMHT
5 A BOY AND HIS BLOB
6 DUCK TALES
7 AIRWOLF
8 THE ADVENTURE OF LINK
9 BAD DUDES
10 BAYOU BILLY



Pour la seconde fois, Batman est arrivé en tête du Top 10. Vos votes ont tenu Luigi en haleine car la lutte était serrée entre Batman, Double Dragon II et Super Mario 2.

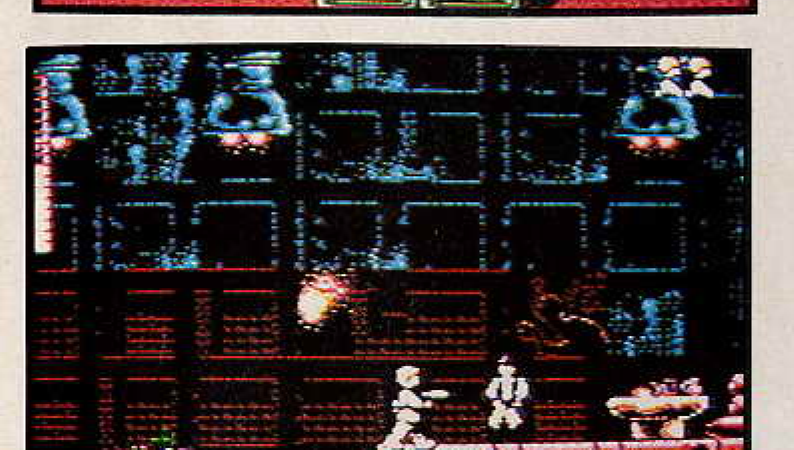
Les gagnants de ce Top 10 sont : Julien BARREYRE (Romagnat), Brice BELLEHIGUE (Eysines), Nicolas RENAUD (Orphin), Armand DIMITRI (Port Marly), Frédéric DUSSART (Rouen).

Pour participer au Top 10, il suffit de nous adresser votre sélection des 5 meilleurs jeux classés par ordre de préférence ainsi que vos nom et adresse. Si votre sélection correspond au Top 10, vous serez retenu pour le tirage au sort des gagnants. N'oubliez pas que vous pouvez jouer au Top 10 sur le Minitel en tapant le 3615 code Nintendo.



L'avenir commence ici! Non seulement Nintendo vous offre les jeux les plus fabuleux dont vous avez pu rêver pour Noël, mais nous vous préparons pour l'an prochain des journées littéralement "tubulaires"! Comme d'habitude, la variété et l'émotion seront au rendez-vous. Et comme vous le savez déjà, les jeux Nintendo restent les meilleurs du monde... Mais, foin de long discours, lisez plutôt...

STAR WARS



Tout chaud sorti de sa version américaine, voici "Star Wars". Ce jeu promet de connaître le même succès que le film dont il est tiré.

Vous êtes Luke Skywalker. Dans le désert, vous recherchez de l'aide et des objets utiles. Il y a huit lieux différents à inspecter et chacun cache toute une armée de créatures bizarres! En utilisant sa charge d'explosifs pour se défendre, Luke doit trouver Obi-Wan Kenobi puis Han Solo avant de décoller dans le Millenium Falcon pour vivre un drame inter-galactique encore plus étonnant.

"Star Wars" est en fait une fantastique version du film. Vous retrouverez tous les principaux personnages et une grande partie de l'intrigue originale. Ce jeu promet d'être GEANT. A ne manquer sous aucun prétexte!!!

BLUE SHADOW

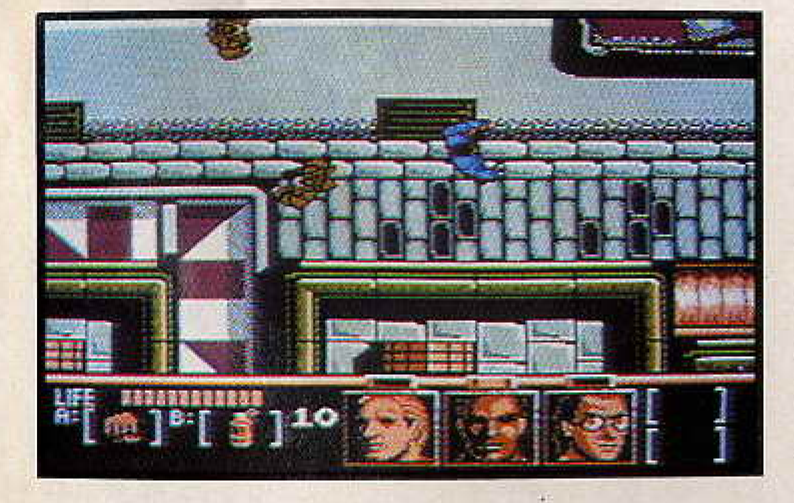


Le prochain jeu d'action à deux joueurs sur vos écrans sera le remarquable "Blue Shadow". Vous trouverez dans ce jeu en simultané, des innovations techniques qui feront date et qui donnent à l'action une saveur tout à fait particulière.

Vous aurez besoin de tout votre savoir-faire en arts martiaux pour lutter, seul ou avec un copain, contre des adversaires très puissants, et affronter de nombreux obstacles (dents géantes, tuyaux ressemblant à des serpents, etc...), sans oublier des conditions atmosphériques redoutables! Heureusement, les héros peuvent utiliser un nombre incroyable d'armes. Vous constaterez qu'ils sont d'une rare agilité, qu'ils savent se balancer à partir des tuyaux, se hisser sur les plates. Formes et même danser autour de leurs ennemis!...

Les scènes d'action extraordinaires et les nombreux niveaux en font un jeu tout à fait exceptionnel.

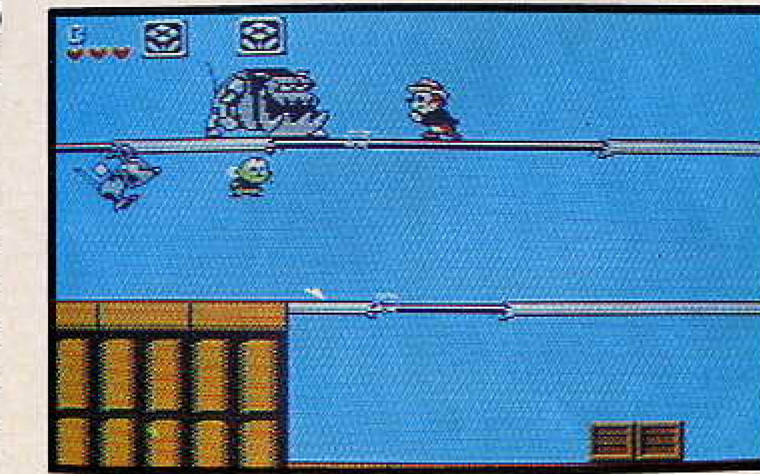
MISSION IMPOSSIBLE



Le dernier né de chez Palcom est une version de la fameuse série télévisée "Mission impossible". Vous y retrouvez les principaux ingrédients plus toute une ribambelle d'effets étonnants et détonnants.

Partez avec vos 3 agents à la recherche du Dr O et de sa secrétaire. Cette aventure vous fait voyager à travers toute l'Europe, explorer les rues moscovites pour obtenir des renseignements et des informations et combattre les agents dans les égouts (ils sont encore plus crades que ceux de New York ou de Paris!). Faites du ski en Suisse et lancez-vous le long des canaux vénitiens à bord de somptueux hors-bords. A lui seul, ce jeu contient plus de pièges et de plans tortueux que votre imagination ne peut concevoir. Mais c'est cela qui le rend si attractif! Il demande une grande concentration, beaucoup de courage, mais il est appelé à rejoindre les plus grands classiques de votre ludothèque... Vous en saurez plus dans notre édition du Nouvel An!

RESCUE RANGERS



Tic et Tac ont arrivés! Ils se sont joints à trois amis pour en finir avec les plans désagréables et égoïstes de Fat Cat.

Un plaisir aussi grand que ces super-souris vous attend lorsque vous jouez à Rescue Rangers, niveau par niveau. Utilisez les caisses et les boîtes pour abattre les attaquants, grimpez aux tuyaux et sur les plates-formes, et servez-vous de tout ce qui vous tombe sous la main pour arriver sain et sauf à destination ! Des graphiques fantastiques et une action vraiment intense, tout est là pour faire de ce jeu un super hit!

MANIAC MANSION





Voici un jeu qui n'a pas fini de faire parler de lui! Attention à vous, lorsque vous allez pénétrer dans l'univers de cette famille plus qu'excentrique...

Dans ce jeu extraordinaire, vous prenez le contrôle de toute une quantité de personnages à la recherche de leur amie kidnappée par un scientifique complètement fou. Vous êtes plongé au coeur d'une histoire comportant toute une série d'intrigues et de scénarios. Utilisez les qualités de chaque personnage pour mener à bien des actions qui aideront à sauver leur amie, mais n'oubliez pas de faire très attention à la famille qui erre autour de la maison!

Nous donnerons à "Maniac Mansion" la place qui lui revient dans notre prochaine édition. Son réalisme, son humour et son incroyable qualité graphique vous surprendront!

NORTH AND SOUTH

Notre prochaine édition est en passe d'être une leçon d'histoire. Non seulement nous y présenterons en détail "Defender of the Crown" (agrémenté peut-être de quelques inventions) mais nous vous offrirons aussi la guerre de Sécession sous la forme de "North and South"!

Choisissez votre camp entre les forces de l'Union et celles des Etats Confédérés et plongez-vous dans l'action de cette extraordinaire simulation. Contrôlez vos armées au moment où elles commencent à se battre, livrez assaut aux forteresses, volez les trains et rassemblez vos troupes lorsque vous essayez de vous débarrasser de vos assaillants. Deux joueurs peuvent lutter l'un contre l'autre pour obtenir la suprématie, ajoutant encore plus de piment à une partie déjà passionnante!

DRAGON'S LAIR





Entrez dans le royaume de "Dragon's Lair" et jouez le rôle de l'étonnant Dirk, aventurier courageux qui fut le seul à être assez brave (ou assez fou) pour entreprendre cette quête!

Vous devez guider Dirk et l'aider à franchir les différents niveaux du domaine du Dragon. Détruisez le serpent qui garde le pont-levis, évitez les gros rochers, glissez sous les serpents, détruisez les fantômes et chevauchez sur les plates-formes croulantes pour tenter d'atteindre l'intimidant Dragon. Beaucoup de pièges diaboliques et de monstres horribles vous attendent. Vous aurez vraiment besoin d'être sur vos gardes!

SWORD AND SERPENTS

La seule mention du terrible serpent fait trembler les plus braves. Ce monstre vil se cache sous terre dans un gigantesque repaire et n'en sort que la nuit pour apporter à la terre mort et destruction. Jusqu'à maintenant, personne n'a osé se mettre en travers de son chemin. Quatre courageux aventuriers ont décidé de combattre le monstre sur son propre terrain et de débarrasser une fois pour toutes le pays de cette bête malfaisante.



Il est possible à quatre joueurs de s'engager dans cette action de rôle frénétique, de se mesurer aux créatures horribles du repaire et de combattre pour obtenir les éléments magiques. Seize niveaux vous attendent, chacun d'eux vous conduisant vers les pièges et les énigmes les plus déconcertants.

L'intrigue de "Swords and Serpents" est stupéfiante. Chaque personnage possède ses propres réactions, il y a toute une horde de monstres différents, un système de combat à vous couper le souffle, de nombreux objets, etc... Il nous a tenu éveillés jusqu'aux heures avancées de la nuit... Ne le manquez surtout pas dans notre prochain numéro.

Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP14
95311 Cergy Pontoise,
Cedex,
France.

Jouer à Nintendo me détend énormément; mais ma femme et ma nièce me critiquaient quand je jouais toute la journée.

J'ai réussi à leur expliquer le but du jeu et alors là, il fallait voir le délire! Avec Mario Bros, elles se levaient à chaque bond que Mario effectuait au-dessus des gouffres. Elles ont plus d'une fois arraché la console de son emplacement en voulant courir à gauche ou à droite quand un danger arrivait sur Mario.
Gérard ZAIRE- GONESSE

Cher Gérard,
Plus d'une fois, j'ai expliqué à nos lecteurs, que si l'on touchait à la console Nintendo, on ne pouvait plus s'en décoller. Mais je comprends aussi la réaction de votre famille quand elle vous voyait "collé" toute la journée. Il faut faire preuve de modération en tout. Avouez que vous avez de la chance d'avoir une femme et une nièce qui ont bien voulu pénétrer dans votre univers ludique.

Cependant, demandez-leur de jouer avec un peu moins de fougue!! Les consoles Nintendo sont solides, mais il vaut mieux éviter d'en arracher les fils.

Bon courage à tous trois dans votre lutte contre Bowser.
Amitiés de Mario

Mario, quand on communique avec vous tous, on n'a pas l'impression de dialoguer avec des inconnus, mais plutôt avec des amis. C'est vraiment super que vous puissiez entretenir de telles relations avec vos adhérents.

J'essaie toujours de trouver de nouvelles astuces car je n'aime pas m'avouer vaincu et, au lieu de vous appeler (solution trop facile), je préfère trouver par moi-même dans la mesure du possible
Patrick DE MERCIER- St Georges des Groseillers

Cher Patrick,
Une des priorités du Club Nintendo est en effet de pouvoir établir une relation de qualité avec nos interlocuteurs. Pour cela, vous disposez -je me répète- du 3615 Nintendo, de la ligne SOS, et bien sûr du courrier. Nous oeuvrons tous dans un esprit d'équipe. Nous essayons toujours d'améliorer le dialogue et pour cela, nos conseillers en jeux suivent une formation permanente.

Je constate que vous avez un esprit battant en voulant trouver par vous-même les solutions aux jeux. C'est très bien, car si on vous les donnait toutes, vous n'auriez plus aucun défi à relever! Mais n'oubliez pas qu'en cas de problème insurmontable, nous sommes toujours là.
Tchao! Mario

La Météo Nintendo.
Des averses de Tortues Ninja sont prévues sur toutes les régions de la France. Attention à vos têtes! Sortez vos parapluies! Michelangelo, Léonardo, Raphaëlo et Donatello arrivent. Les Teenage Mutant Hero Turtles sont de retour!

Pour finir notre bulletin, faites réparer au plus vite vos toitures car, l'orage Pinball, Revenge of the Gator atteindra nos côtes bretonnes dans la soirée.

Communiqué de Laurent Cabrol.. je voulais dire d'Emmanuelle Artins et toute sa classe

Chère Emmanuelle,
Quelle façon originale de présenter les produits Nintendo! Je dois avouer que je n'y avais pas pensé. Et moi qui croyais véhiculer toutes les nouvelles idées!...

Que tous les Nintendomaniaques soient sur leurs gardes! Ce ne sont pas seulement nos sympathiques héros à carapace ou notre flipper reptilien qui font des "dégâts", mais encore plein plein plein de nouveaux personnages adorables. Comme moi, bien sûr, qui vais vous époustoufler dans mes dernières aventures.. Toute modestie mise à part.

Alors, soyez prêts, vous avez été prévenus.
Mario, votre humble serviteur.

A toute l'équipe,
Vous allez peut-être rire, mais si beaucoup d'enfants jouent avec leurs parents, moi je joue avec ma chienne. Cela fait 4 ans que j'ai mon caniche toy Candy, et trois que j'ai ma console.

Il y a quelques mois, j'ai saisi les pattes de Candy, j'ai posé mes pouces par-dessus et nous avons joué à Dragon Ball. Si elle gagne, elle me lèche et fixe l'écran. Pas un os ne détournerait son attention. Si elle perd, elle s'en va bouder dans un coin. Comme c'est une mauvaise perdante, impossible de la faire rejouer. Si j'insiste, elle grogne et mord.
Christel DENIS- METZ

Ma chère Cristel,
Je savais que la Nintendomanie pouvait atteindre des familles entières, mais je n'aurais jamais cru qu'elle pouvait modifier le comportement canin.

Maintenant, c'est fait et après un tel exploit, Candy va devenir la vedette de notre magazine. Pour éviter toute friction dans le futur, je vous conseille fortement de laisser gagner votre chienne. Toutefois, évitez de la faire jouer à Simon's Quest, car elle ne se retiendra plus quand elle découvrira les os de Dracula!

Amitiés de nous tous au Club. Mario

PS : la prochaine fois, n'oubliez pas de m'envoyer une photo de votre prodige.

